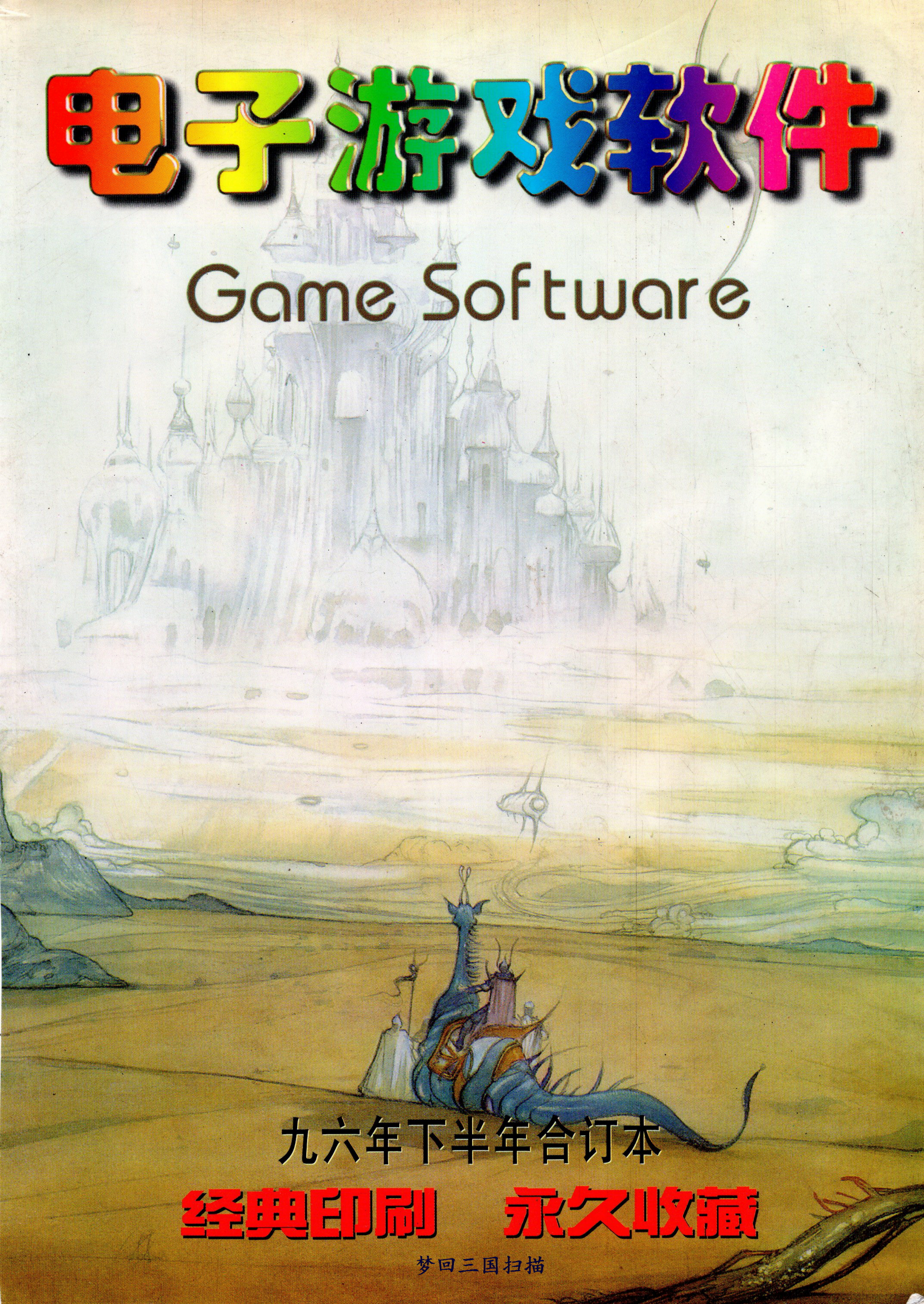
电子游戏软件

Game Software



九六年下半年合订本

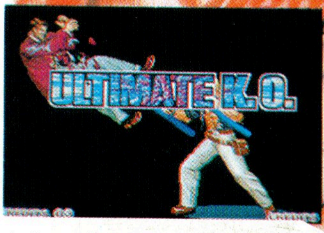
经典印刷　永久收藏

梦回三国扫描

运用了最新的“活动块捕捉”技术，使游戏高度真实！



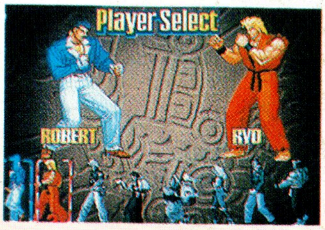
ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝™



▲看，罗迪的超必杀“夺魂”令此回合成为了“终极K·O”。



▲藤堂香澄的“藤堂流·秘传超降破”看起来很厉害吧！



▲龙虎之争势在难免吧！

机种 N·G	厂商 SNK	类型 ACT	容量 288M

岁月流逝，转眼间《龙虎之拳2》已是两年前的格斗巨作了。如今，“无敌之龙”坂崎良和“最强之虎”罗伯特又回来了。游戏中加入了许多新的系统，如气力、挑衅、变焦系统等。

故事发生在“KING OF THE FIGHTERS”大会半年之后，罗伯特在赴坂崎由莉的约会时，遇到了自己儿时的青梅竹马芙蕾亚，得知她正为解开考古学者的亡父所留下的一些谜团而在调查一名叫威拉的男子（本作最终BOSS），罗伯特自然拔刀相助。这时，又有多位强者在这场龙虎风云中登场了……

本作在制作中采用了最新技术，使角色动作更加流畅圆滑；系统方面除保留了过去的所有独特设计外，还增加了中段及对地攻击、回避攻击及前冲攻击等操作；而最大胆的尝试则是“ULTIMATE K·O”的设计，在战斗中以超必杀给予对手致命一击，使其体力空格后透支，可以免去下一回合战斗而直接获胜……对传统的三局两胜制是一大挑战，以后格斗游戏会融入此种设计吗？

角色方面，可选用的只有8人，除了良和罗伯特，另6人都是新面孔，有如月影二门下的不破刃、有藤堂龙白的女儿藤堂香澄、以及罗伯特家的大管家卡曼·柯尔，另外三位是私人侦探伙伴罗迪和蕾妮，以及来自中国的流浪画家王觉山。还有两名BOSS也是能选用的！



▲只有强者才能生存在这残酷的世界中。



◀变身前后的最终BOSS威拉是十分难对付的角色呀！

▶中头目辛古莉的必杀“召唤剑舞”直向良的面门飞去，快闪呀！

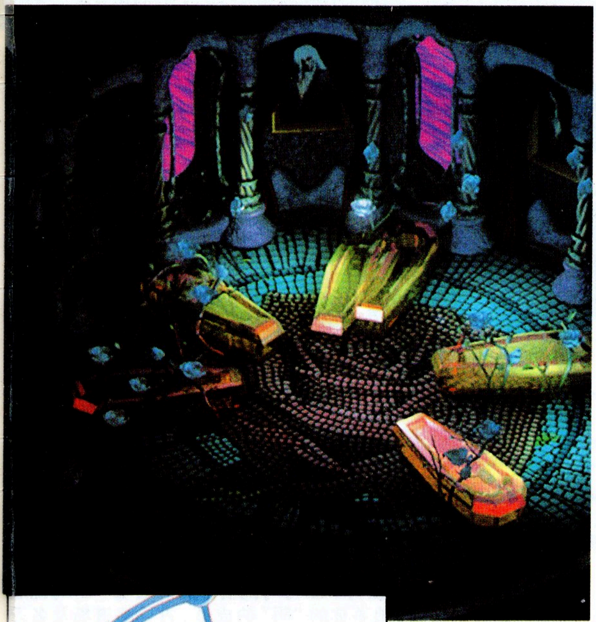




◀大魔头威拉的必杀技颇似《饿狼传说》中东丈的“死亡龙卷”。

▼帅吧，角色的连续技很是细致吧！





SaGa Frontier
サガ フロンティア

PS	厂商 SQUARE　类型 RPG	CD-ROM
	发售日　预定 97 年春	

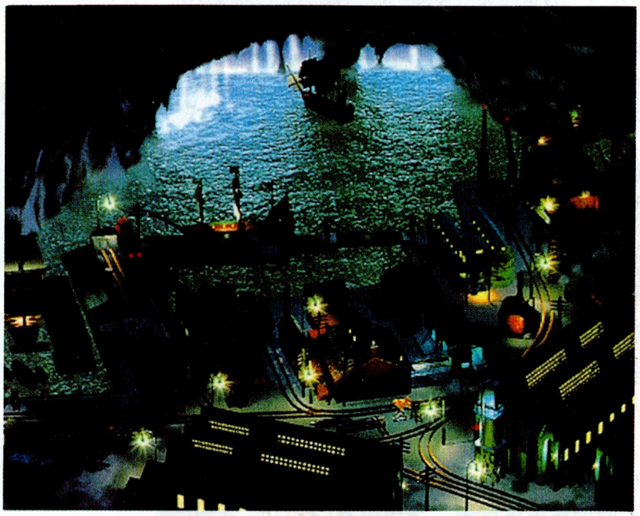
自从 GB 版《SA · GA》系列后，SQUARE 又在 SFC 上制作了 3 款《ROMANCING SA · GA》系列 RPG，这两个具有高自由剧情发展的 RPG 系列，均大受欢迎。现在，《SA · GA》系列的最新作又将在 PS 上推出！

游戏仍可选择不同的人物做主角，同前作一样，组队、阵型、特技、魔法、自由剧情等特点完全保留，所不同的是华丽的背景与战斗画面，是前作无法相比的。另外，人物的设计仍由小林智美担任，唯美浪漫的风格依旧。

游戏的世界中，有人类、妖魔、机械、怪兽四个种族存在，每个种族均有不同的能力，而了解种族的特性，是组队战斗的重要参考依据。



▲这是小林智美先生笔下的浪漫人物，他们在游戏的世界中被为原住民。



▶尼尔森港。一看就知道是北欧风格的工业港口，点点美丽的街灯与宁静的港湾相映成辉。

▼在前作《浪漫传说 3》中，对于敌人的攻击，有些角色会有对此技识破能力，而这种能力被称为对某攻击技的"见切"。当敌人使用此技时，就会看到角色头上灯泡一闪，接着就躲过了敌人的攻击。看，新作中角色头上的灯泡又亮啦！

闪避敌人的攻击

灯泡亮了

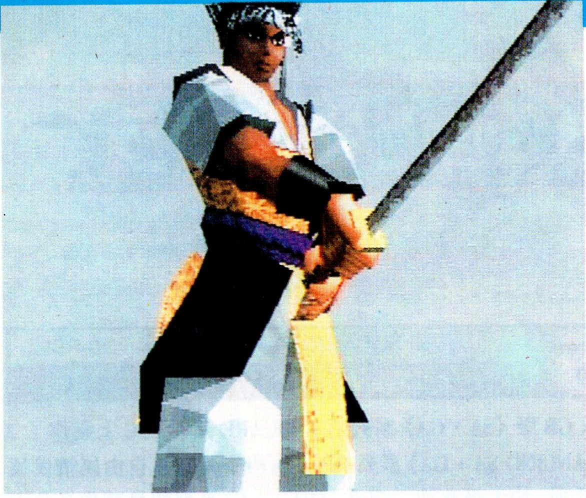


超美的战斗画面



在前作中登场的强力魔法"太阳风"今作仍然健在，对敌使用的话其威力及动画都是很棒的。

在敌人背后卷起巨大的太阳风，太美了！



武士之刃

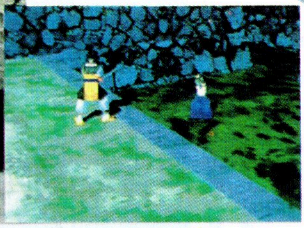
PS	厂商 SQUARE　类型 3D－3TG	CD-ROM
	发售日　预定 96 年冬	

在 500 多年前的室町时代，备前国的武士向原神和斋创造了一种综合的剑术流派——鸣镜当心流，这种剑术讲究真正的实战技巧，并且追求一击必杀。同这个剑术流派一起，向原神和斋的爱刀——红叶切，都流传到后世……

有一个被称作“阴”的暗杀组织，不知与鸣镜当心流的道场——鸣镜道场有什么关系；神秘的宇宙人、追杀你的“阴”的成员、古朴的道场及名刀“红　　叶切”；这一切构成了这款极具新意的游戏《BUSHIDO BLADE》。



◀游戏的地域不但广大，而且地形、建筑物很复杂。



◀处在高低不同的层面上互相打不到。



◀广岛县出生的16岁身着学生服的辰美，看似文质彬彬，但他却是『阴』暗杀团伙的成员之一，并以灵巧的剑技见长。

竹科辰美

在广阔地域内决斗，集合众多 3D－FTG 的场地特点

游戏并非象一般格斗游戏一样，在一块固定的场地中进行，而是象 RPG 一样在一块广大的地域内进行的。场地中有各种各样的障碍物、房屋和高低不平的地形，你可以任意选择一种武器与对手对决，并可随意利用地形及障碍物，有些还可以尽情破坏。



用强烈的中段剑技，一击致对手于死命。在这样一击定胜负高强度冲击规则下，紧张感倍增。



◀在残酷的真剑对决中，鲜血就是胜利者的庆功酒。

游戏的战斗系统完全模拟现实，没有一般游戏的那种时间与角色体力的限制，角色的剑技分为上、中、下段攻击，只要被必杀技砍到，则非常危险；手受伤的话出剑会迟钝，脚受伤则行动缓慢；一但被砍中要害，就会一命呜呼，就象亲身经历那紧张刺激的真剑对决一样壮绝。

刀与剑的时代　光与暗的决战！

PS专用开发工具发售，INTERNET情报交换网建成！

SCE(SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.)于5月11日开始实验其“网络小子”计划，并发售专供PS使用的软件开发工具及招收会员。该计划的核心部分是会员可以通过INTERNET上的专门站点获得开发资料及会员的情报交换，从而使用开发工具自行制作PS软件。

目前，正在限定募集有志成为个体开发者的会员两万名，并向会员出售开发设备“SITATAKITO”（音译），其中包括会员专用PS及软件开发工具各一部，价格为120000日元（约合10000元人民币）。

制作者先在IBM－PC上将游戏编制好，然后通过输送线输入PS主机，就可以玩了。由于世界范围内INTERNET用户很多，这项计划如果成功并有所发展之后，会不会对家用机的软件开发业产生深远影响呢？

详细入会办法可在SCE的HOME PAGE上找到，地址为Http://www.SCEI.CO.JP。



▲这就是会员专用的黑色PS，其配制与一般的套装机有很大区别。

▼手柄连接线上有抗干扰的装置。





▲这是与IBM－PC的通信连接线，用于数据的传输。

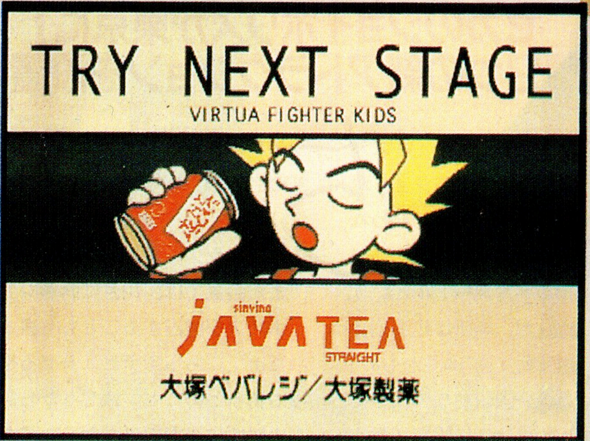
通过游戏宣传饮料，《VF KIDS》JAVA TEA原创版登场！



本刊曾介绍过的SD版《VR战士KIDS》将于7月26日发售，而该游戏还有专为宣传罐装饮料JAVA TEA宣传的版本。

▲在普通版中也有JACKY手持JAVA TEA的画面。

▼这个广告画面在普通版中是见不到的。





▲这是以JACKY为主的JAVA TEA原创版的CD封面，右下角有“非卖品”字样。

▼只要在便利店“SEVEN ELEVEN”中购买500日元以上的该公司饮品，就有得奖机会。





JAVA TEA的制造商“大冢ベバレジ”自5月22日开始在连锁店“SEVEN ELEVEN”中开始有奖宣传活动，该奖品就是SS游戏《JAVA TEA ORIGINAL VF KIDS》。这款游戏与普通版不同的是，游戏过关后会有JACKY正在喝JAVA TEA的广告画，CD封面也与普通版不同。

宣传活动于6月20日结束，相信这款具有纪念意义的游戏将成为VR迷们收藏的珍品。而这次利用游戏来宣传饮料的活动也显示出游戏业的影响面正逐步扩大，并成为人们瞩目的焦点。



来自《VR战士2》中的中国少女—陈佩，看样子是冬天了，而她还在吃着冰淇淋，有趣吧？！

Dの食卓2



M2	厂商 WARP	媒体 CD－ROM 2枚
	类型 AVG	发售日 预定97年发售

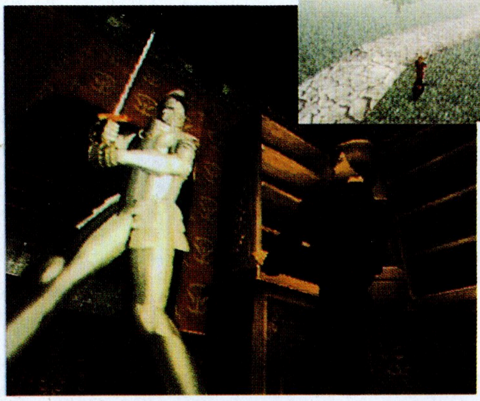
在3DO主机上不多的大人气作品中，《D之食卓》可谓是它的支柱游戏了。《D》及其制作公司WARP和胖胖的蓄长发的社长饭野贤治为游戏界提供的话题远不止游戏的精采，而在M2主机还未推出的今天，饭野坚持要在他所认为的最强主机上制作《D之食卓2》，就又让人们感觉到他的与众不同。

游戏为前作的接续，叙述正怀孕的前作女主角劳拉在乘飞机去罗马尼亚的途中，突遭神秘事件，来到了中世纪的欧洲，而卷入了一场公爵与恶魔的邪恶交易当中……本作的主角少年就是劳拉的儿子，他所担负的命运的安排是游戏的主线。

游戏中参入了许多动作游戏的要素，游戏者要通过M2的具有模拟输入功能的手柄来操纵主角用手中的剑同敌人战斗。



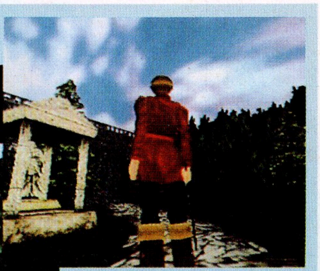
▶在广阔的庭园中漫步，周围弥漫着很稀的白雾。



◀在古堡中与敌人战斗，要想打赢就要能熟练操作那有特殊机能的手柄。

雕像非常逼真！





当走近时可看到石像制作得十分逼真，尤其是投射在上面的光线使人感觉它就是一尊真的石雕。M2主机的这种与现实同样的光源处理机能将使游戏具有真实度很高的画面效果。

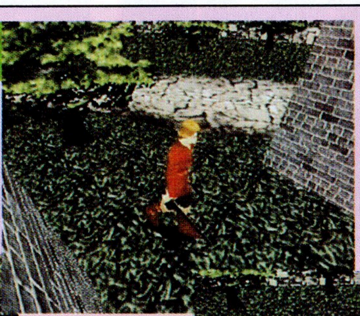
广受期待的大人气作品的续作推于M2上推出！

自由变换视点

以下是主角在庭园中行走的连续画面，从这些画面中可以看出游戏中的视点会随时变换的。



▲主角以远处走来，通过模拟输入你可以随意走动。

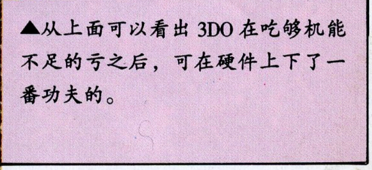


▲周围有许多茂密的大树，M2的新技术可以使背后的景色从树叶间的空隙中让玩者看到。



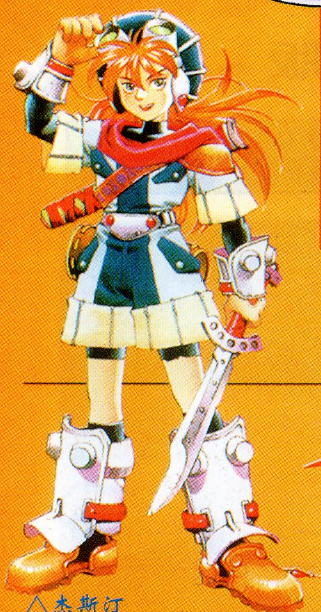
▼随着主角的行走，视点自动地切换着，而主角及周围物体的影子也随之变换。





▲从上面可以看出3DO在吃够机能不足的亏之后，可在硬件上下了一番功夫的。

GRANDIA







机种 SS
厂商 GAME ARTS
类型 RPG
媒体 CD-ROM 2 枚
发售日　预定 97 年春

冒险的年轻人







△杰斯汀

拿着父亲的遗物展开冒险，是个精力充沛的热血少年，性格单纯和善，虽然对冒险这类事情非常热衷，更投入全部身心去进行，但往往对事物不去深入思考，这也算是他的缺点吧！

△菲娜

住在新大陆上新巴姆街的冒险家，表面上活泼可爱的她，却已经是冒险者协会的会员了，并且是协会中最优秀的一员。平时经常可以听到她爽朗的笑声，大家都很喜欢她。

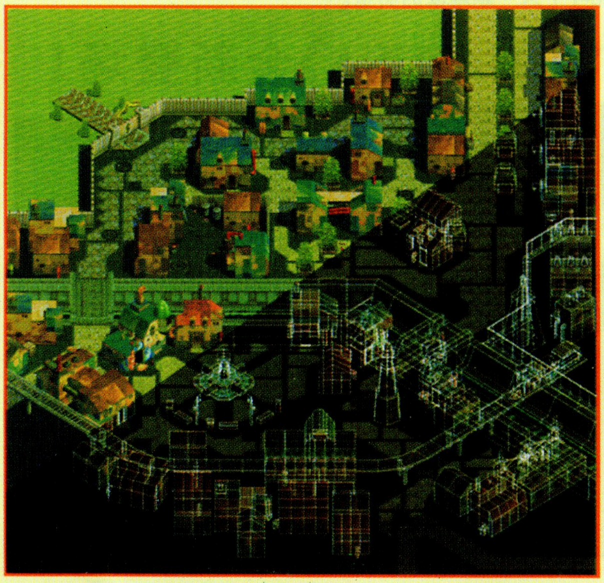
GRANDIA

是的，任何语言的描述，
呈现给大家，因为语言是会使
一隅，就有象这个故事中的主
那样生活……
“冒险时代已经一去不返
汀却能够这样回答——
“啊—，终于看到啦！我
眼中所见并非都是真实的！”
从小就失去双亲的杰斯
一人，所以他热爱冒险。他的



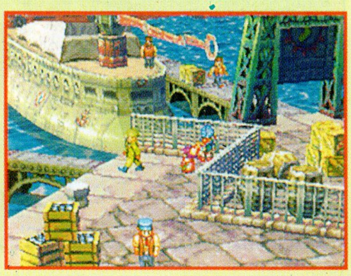
的古代安休尔文明之谜解开。
有一天，杰斯汀同博物
面的萨尔特遗迹进行了实地
格莱尔军突然占领了萨尔特
文明。这次实地考查，就是
杰斯订安排的。
没想到在考查萨尔特遗
的妹妹，两人都非常高兴，
开始了。
命运的齿轮正静静地、
了吗……

总共 150 人参与制作的 RPG 史上超豪华阵容



- ●音乐由世界上最优秀的音乐界巨匠担任，其中包括曾为《侏罗纪公园》及《T2》电影配乐的凯利·莱特斯特罗姆和曾为《TOY STORY》及《MISSION：IMPOSSBLE》电影配乐的汤姆·梅尔斯。
- ●人物设定由曾为 SFC 的 RPG《神剑天下》作人物设定的草剪琢仁担任。
- ●世界设定由曾制作剧场版动画《维娜丝战记》的小林治担任。
- ●游戏动画由曾制作剧场版动画《AKIRA》的本谷利明担任。
- ●片头三维动画由日本最优秀的三维动画制作者——被称为日本 CG 界重镇的木村卓担任。
- ●游戏总监督由 GAME ARTS 的宫路武担任。GAME ARTS 素以尖端技术著称，而宫路武更从事 3D POLYGON 的 CG 技术 13 年之久。





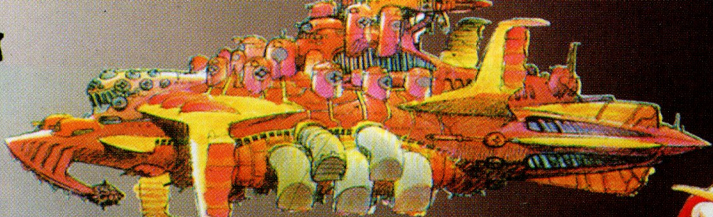
STORY-

会完全将这个伟大的冒险
去光辉的。也许在世界的
杰斯汀一样的人正在同他

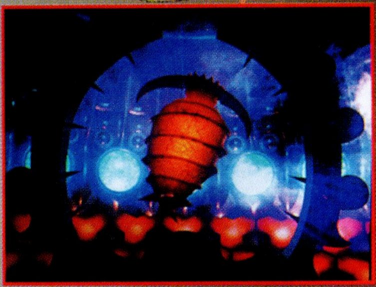
大人们常这样说，可杰斯

冒险行动将要展开，人们

已经 14 岁了，因为独身
就是要将新大陆艾林西亚









格莱尔军事组织







△缪伦大佐

外表十分酷的美男子，非常的高傲，从不与别人合作，喜欢自行其事。他的副官琳对他暗恋已久。在巴姆街北面的萨尔特遗迹中与杰斯汀初次见面，这就是命运的安排吧！

△琳中尉

是缪伦大佐的副官，正在负责格莱尔军事组织秘密的计划，是特别的持行官。虽是女性，但却天生军人的性格，刚毅、果断、坚强，士兵们都十分爱戴这位女军官。

长一起，对位于巴姆街北
在这不久之前，军事组织
并且正在挖掘古代安休尔
对古代文明十分感兴趣的

杰斯汀遇到了自小就失散
也感觉到真正的冒险已经

转动着，你听到它的声音

格兰蒂亚传说









●**十分丰富的角色动作使真实感十足**

人物有数十种多姿多彩的动作，以及数百种表情，就构成《GRANDIA》世界中的人物，象这样细致的人物刻划恐怕是 RPG 史上、乃至游戏史上绝无仅有的吧！

●**动作与指令结合的真实时间战斗系统**

简单的指令供你选择，“比格斗游戏还好”的真实时间制的战斗系统，是可以让你充分得到快感的“究极”战斗系统。在全员同时战斗的情况下，同伙既会给你帮助也会防碍你的行动，战略性非常高。

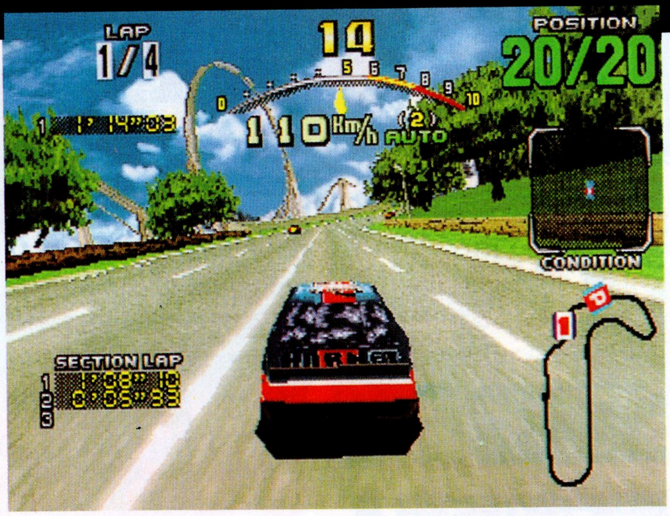
●**压倒的存在感！充满 POLYGON 的世界**

游戏的世界完全由实时 POLYGON 所组成多重立体的背景、三维可动的障碍会让游戏者在游戏的冒险世界中体验那压倒性的存在感。

梦游美国

～巡回版～

SS	厂商 SEGA	媒体 CD－ROM
	类型 RAC	发售日 预定 11 月发售





远方的景色清晰可辨！



▲游戏是可以进行对战的，就可以与朋友一争高下了。



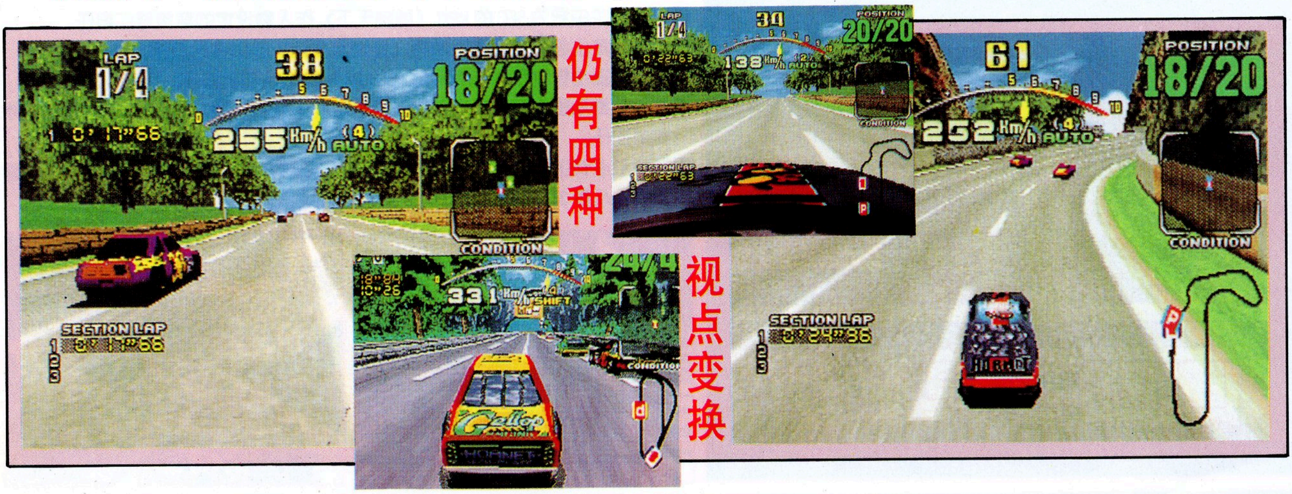
去夺取最好的成绩吧！

随土星主机一同发卖的著名街机赛车游戏《DAYTONA USA》将在土星上制作全新版本——巡回版，而参与制作的还有移植《世嘉拉力》的制作小组，相信这次的巡回版会再次掀起 SATURN FANS 们对狂飚的热爱的。

巡回版中仍保留了原作中的三条赛道，并又加入了一条全新的赛道和新的赛车，并为新赛道新作了两首 BGM 及更细致的音效模拟。据开发人员讲：由于在移植《世嘉拉力》时掌握了新的技术，这次的巡回版就做到了完全移植，前作每秒为 20 帧，这次达到了每秒 30 帧，使流畅度与街机无异。

这款十分完美地模拟公路赛车的游戏，将会成为土星光环下又一颗耀眼的明星。

超人气度的赛车大作《DAYTONA USA》全新登场！



仍有四种视点变换

SQUARE 4 SPECIAL

史氏暂别任天堂，入驻PS，下面便是SQUARE的四款准备袭击世界的作品，特辟“SQUARE SPECIAL 4”一展史氏英雄本色。

相信大家在本刊今年第三期及第六期上已领略到它的震憾力了，现在我们再次带领大家冲向太空，一起踏上又一次的辉煌旅程。

太空战士Ⅶ FINAL FANTASY Ⅶ

机种 PS	厂商 SQUARE	类型 RPG	媒体 2枚 CD－ROM

太空无限 战士有情



▲看，英气逼人的三名“太空战士”。

SCOOP(Ⅰ) 档案篇

首先先让我们看一看几名主角详尽的档案资料吧！克郎多：年龄大约在21岁左右的沉默少年。自幼憧憬军队生活，13岁便离开故乡，但由于意外只剩自己孤身一人，现在正受雇于一个神秘组织。阿莉丝：正值妙龄的22岁少女，由于母亲早逝，与养母生活在一起，拥有一种超凡的优雅气质，具有很强的自信心，且常前往已成废屋的教会祈祷。巴瑞特：具有强烈正义感的40岁黑人战士，为神秘组织的首领，右手已装备了威力很大的机关枪武器。至于那可怖的野兽“ⅩⅢ”（又名“赤红十三号”）、可爱的陆行鸟等等动物角色这里就不向大家介绍了。


◀看它那憨厚的样子就知道是忠实的陆行鸟了。



灿烂的旅程 光芒的轨迹

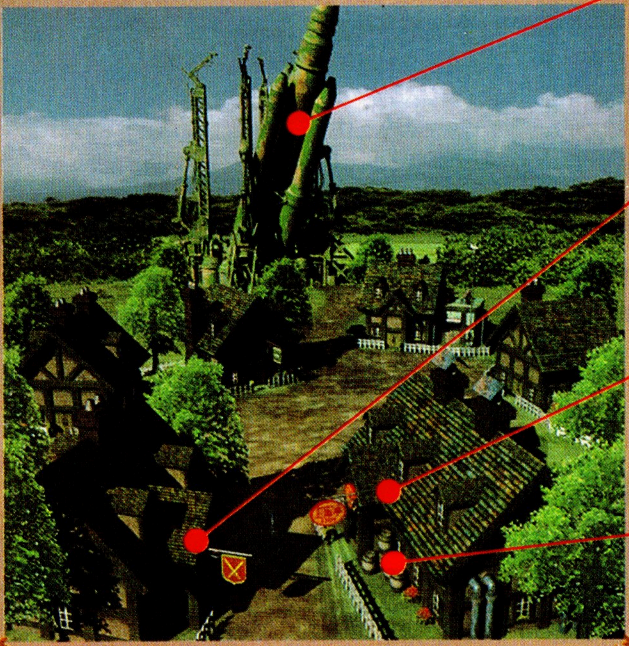


SCOOP(Ⅱ) 历史篇

太空战士们已在游戏业界跋涉了8个年头，让我们来循着它的轨迹看看它光辉岁月吧！

87年12月，在红白机上出击的《FF》以其美丽的画面（就当时而言），充实的内容，在当时造成RPG的大成功。事隔一年，88年12月再次参入FC，以拥有自由度的成长系统及长时间的游戏进程获得巨大的好评。不到半年的90年4月，三代又告登场，首次加入的商店系统令英雄们的成

看，这就是火箭村的全景！



● **谜之火箭**

这是从哪里来的呢？为什么要“建”在这里呢？是村中最大的建筑，谁知道快告诉大家！

● **武器屋**

绝对不可缺少的屋宇，看门外的标志——两把利剑，就知道了，但不会只卖枪剑类武器吧。

● **上海亭**

以中文命名的宿屋，难道真是融入了各国风味的要素吗？看屋子外表的样子怎么也不会与名字扯上关系。

● **酒桶**

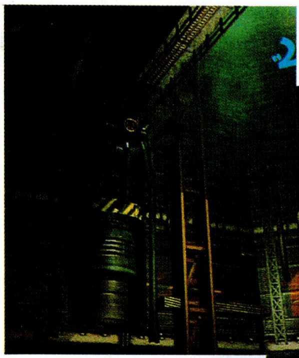
前作中每个城镇都会出现的酒桶也出现了，在充满谜团的街巷中“游逛”吧！

长更加顺利，让玩家更能随心所欲地操纵己方对敌进行强有力的攻击。90年11月21日超任的发售为业界增色不少，当然史氏会移师SFC的，91年7月，四代上市。采用了具有时间概念的即时处理的战斗方式，令角色生动的动作和事件的丰富变化得以实现。又是一年，五代又风光面市，不但承袭4代的优点，还采用了三代中发展而成的职业变换系统，令游戏耳目一新。这次时间最长，不过也是最出色的一部——六代于94年4月2日发行，主角大幅增加并有各种培育方式，魔石系统等等使它至今仍为FF FANS们津津乐道！

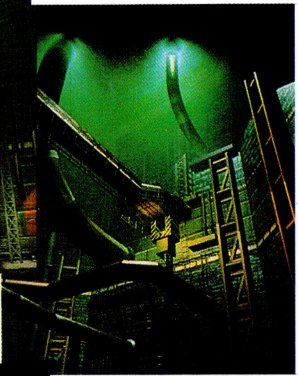
到了今年的12月，太空战士们会加入次世代的兵团，且选择了拥有强大机器的PS，至于第八代会出现在什么时候呢？哎呀，胡说，胡说，没影儿的事……

SCOOP(Ⅲ) 壮阔画面篇

游戏以气势磅礴的画面让你大饱眼福，当然还会大饱耳福，手福了！下面让大家看看这不平凡的画面吧，屏住呼吸，Let’s Go，令你血脉沸腾的东西来了！



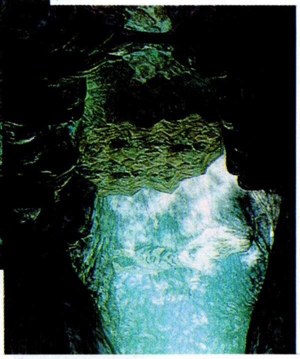
◀洞窟的奥秘等待你去探寻。



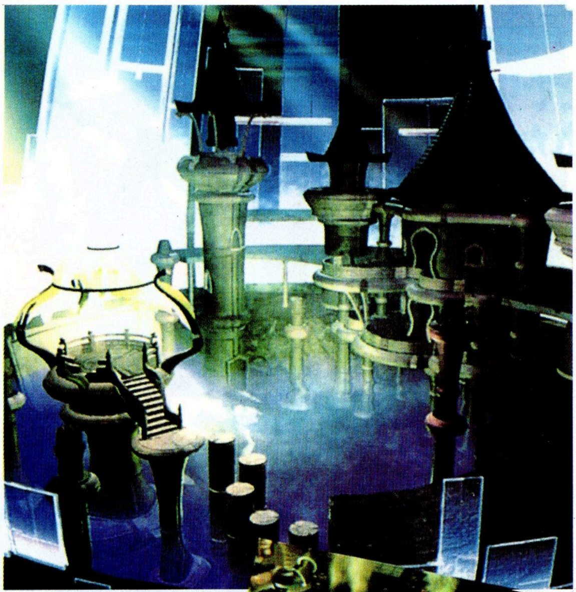
▶复杂的迷宫会是个很棘手的问题。



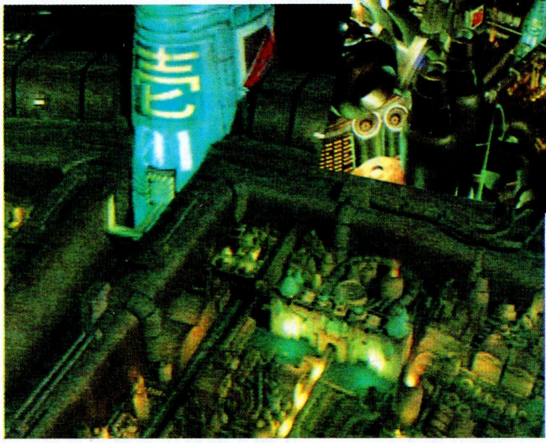
◀巨大的钢管是输送什么用的呢？



▶恐怖的魔晄炉的最深部。



▶充满诡异气氛和莫名光辉的谜之海中神殿，有些类似寺院及教堂的感觉。





◀魔光都市中的一隅，好象是个工业高度发达的城市。

SCOOP(Ⅳ)　人物动作设计篇

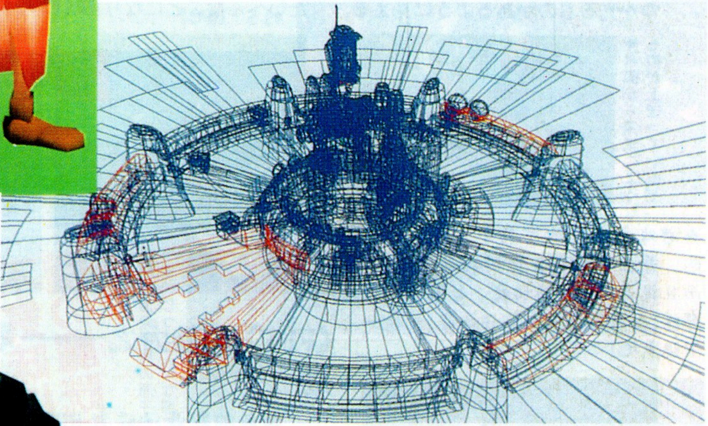
游戏不论是人物、动物造型、舞台画面、市镇及动作设计全部使用3D影像，全部都有多重视点的描绘。切换至战斗画面时更是象火爆的动作电影般将白热化的场面一一展观。看过第六期的朋友从彩页即可明白，先是主角的特写镜头，等接近敌人时，再随之切换成由后方推摄的角度，紧接着斩下去的那一刻，还会从各个角度将镜头拉远，接近。怎么样？酷吧！另外，与飞空艇一样在《FF》系列中具有代表性的陆行鸟、运用召唤魔法出现的两大召唤兽及大约有200种以上登场的怪兽和主人公的伙伴们全部是由POLYGON描绘而成。

通过上面的介绍，大家是否对它有进一步的认识了呢？其中肯定还会有许多谜团未被解开。八月初随《Tobal No.1》附送的《FF Ⅶ》"最强特典体验版"中，大家也许已经体会到它那华丽而震憾的感觉了吧，在开场动画那象电影般的效果出现时、在那些各种系的魔法汹涌澎湃地"袭"向你时、当你和伙伴来到魔晄炉前与第一位首脑——步行炮台作战时会令你咋舌吗？让我们望穿秋水般地期待它的"正体"吧，可别垂涎三尺呀！



▶英雄的原型是用金属线制成，然后经过电脑工作部的处理产生的。

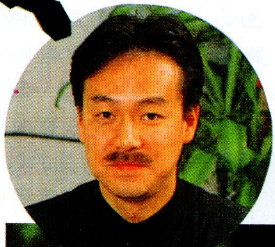
▶美丽的阿莉丝原来只是这副模样，经过3D的加工，逐步才可成型。



▲魔晄都市的计算机效果图。



◀▶主角手持大剑纵身一跳。

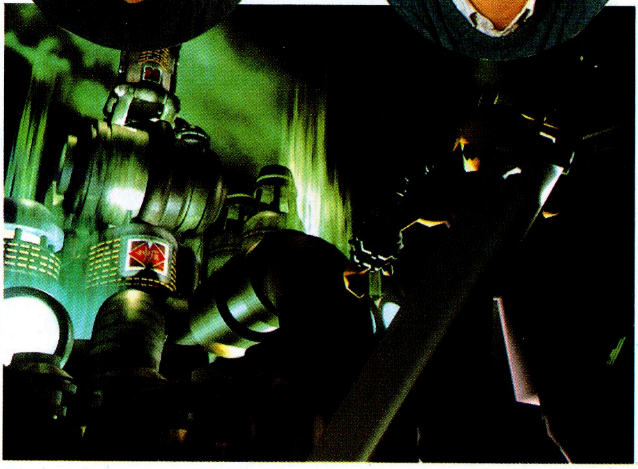




◀▶掌握《FF Ⅶ》命运之钥的两位『老大』。

▼到了地图移动画面时就变成了可爱的3头身造型了。







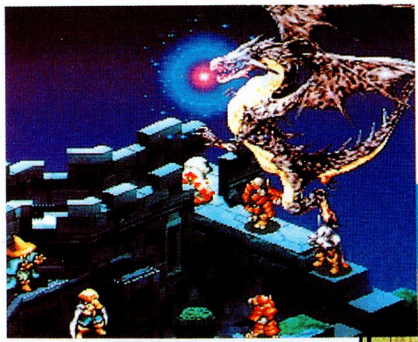
太空战士战略版

FINAL FANTASY TACTICS

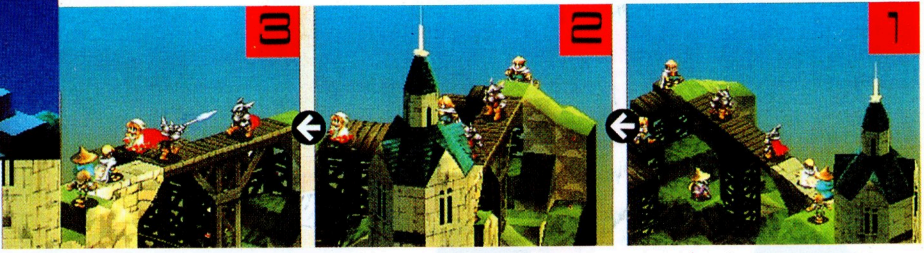
机种 PS	厂商 SQUARE	类型 S·RPG	媒体 CD－ROM
发售日	预定 97 年春		

《FF》系列中第一款 S·RPG 隆重推出！

早在 4 年前《FINAL FANTASY TACTICS》这个名字就由《FF》系列之父坂口博信构想出来了。为什么一直没能做，是没有见到兔子不想撒这只鹰吧！而当曾经制作过《皇家骑士团 1、2》，QUEST 公司的松野泰已转投 SQUARE 之后，坂口终于决定在松野的协助下，借助 PS 来制作这款全新感觉的《FFT》了。在此之前，据传在今年 2 月份 SQUARE 推出的《圣龙传说》是向此类型游戏进军的试手之作，而《FFT》确实很象《圣》，其中也能召唤出那头圣龙——BAHAMUT。



◀《皇家骑士团》+《圣龙战记》构成的《FFT》的游戏画面，相信这是一款超级的 S·RPG！



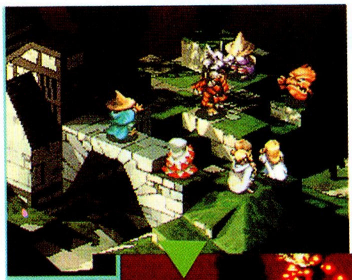
▲游戏每一关均可最多 6 名角色组队，并在一块 16×16 的版面中进行，而且视点可以自由切换。就象画面上那样，如果有建筑物挡住视线，就换一下视点吧！

《FFT》的魅力之一——职业的育成

角色的职业已成为 RPG 及 SLG 中必不可少的成份，《FFT》中共有 20＋α 种职业，并与《FFV》一样采用可在途中自由转职的方式，其中算术士这一职业是比较新颖的。另外，可爱的陆行鸟仍然是重要的代步工具。

《FFT》的魅力之二——能力的获取

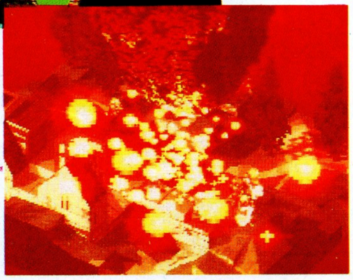
每一种职业都会有不同的特技，总共有 400 种之多，获取的方法有升级、宝物、特殊事件等，而且可以组合使用。



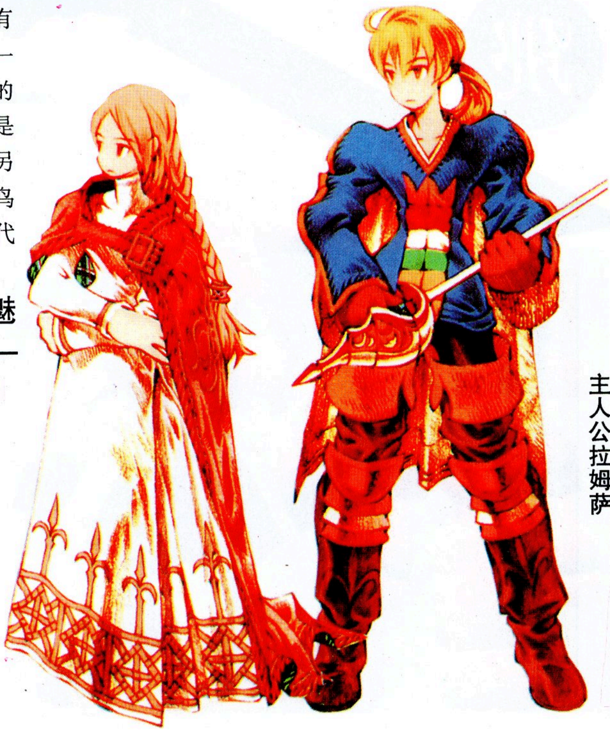


▲夜幕降临，可黑魔道士正举起双手吟唱最强的魔法梅迪奥……

◥天空出现了巨大的陨石，视点正逐渐切换成俯视角。

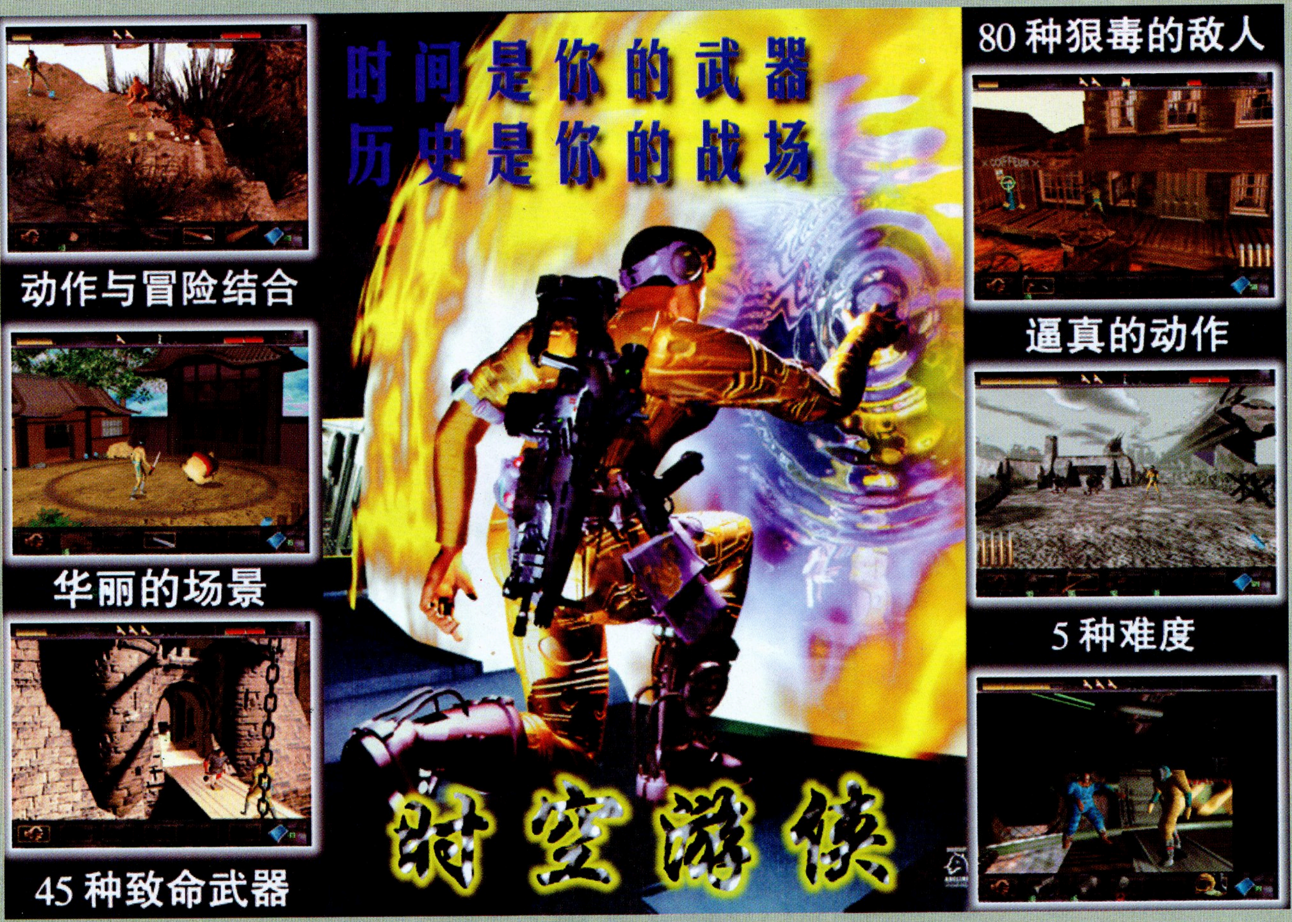


▶陨石落下，产生巨大的破坏力，画面都被四射的火焰染成通红。



主人公奥维莉亚

主人公拉姆萨


时间是你的武器
历史是你的战场
80种狠毒的敌人
动作与冒险结合
逼真的动作
华丽的场景
5种难度
45种致命武器
时空游侠


COMMAND & CONQUER
RED ALERT
中士A：警报！红色警报！！敌人入侵！
中士B：嘿！乔，什么时间了？
下士A：.1332小时，头儿！
OPTIONS
列兵A：嘿！就是这儿啦！！
列兵B：咱们从右边突入如何？
列兵C：天哪！我想他们会杀了我！
列兵D：该死！！上面怎么不多给点儿人！！
红色警报年底全球引发


NiGHTS
WIZEMAN
REALA
JACKLE
PUFFY
CLAWZ
GULPO
GILLWING



樱花大战

机种 SS	厂商 SEGA	类型 S·AVG	媒体 CD－ROM

我们的使命就是消灭在帝都肆虐的恶党！

以其庞杂的内容及大量的强化要素加入的《樱花大战》终于以2张CD的容量登场了，大家玩到了吗？

为了消灭在帝都出现的怪兽，表面为帝国华击团的华组成员（舞台明星），实际上是驾驶飞船及装备上被称为灵子甲胄“光武”的机械人的秘密部队出动了！游戏的主角便是其中的成员。游戏采用被称为LIPS的可改变剧情及队员士气的系统，其中分歧点的选择结果直接影响进行战斗的SLG部分。另外游戏中梦幻般绚丽的动画及高品质美丽CG更是让人们对其“致敬”。



◀主角是一名17岁的少女，叫做真宫寺樱花，看看她驾御的机械人威力如何。



▲慎重选择后，准备战斗吧！





▲一击必杀　一刀两断　一发必中



▶战斗画面的气氛营造得还不错吧！



象诗一样的动人画面

▼画面的细致令樱花的动作更加流畅自然。



战斗开始！战斗含有两种SLG战斗元素：第一个是由机械人的行动速度来决定次序；第二就是行动所消耗的行动值（ACTION POINT）。运用指令基本上有移动、攻击（通常必杀）、防御（储气）、特殊等，好好利用呀！

告诉你这些美丽刚强的女孩子们的基地——帝国剧场可是个好大的地方呀，会有许多隐藏地方好玩的呀！



◀第二话的舞台是芝公园，位于现在东京铁塔附近。

▼即将与之展开宿命对决的四位死天王（又是四大天王?!）

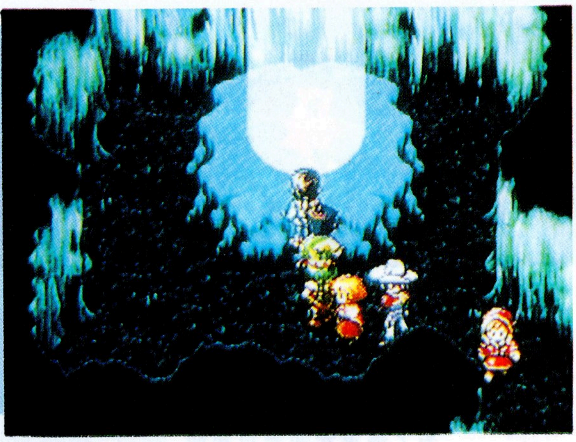


▶玛利亚的特殊攻击象忍术一样



天外魔境 第四の黙示録

The Apocalypse IV



机种 SS	厂商 HUDSON	类型 RPG	媒体 CD－ROM



▲开场动画中主角雷神的画面。



▲哇，这不会是《蝙蝠侠》中的小丑吧！

作为系列作品，在各机种上均是受人注目之作，究竟这部以“外传”出现的作品能否令其地位扶摇而上呢？回答只有一个，“能”！

以往的作品都是发生在“日本”，而此作是以 19 世纪的美国西部为故事舞台。主人公也不是大家所熟悉的战国卍丸了，而是一名叫雷神的美裔小子，使用的武器也变成枪、战斧等等，以西洋式的为主。故事叙述 19 世纪魔物蠢动的美国西部荒原，出现了一名在旧金山的日本人街诞生、成长、继承人火之一族血脉的少年魔物猎人，正在等待着他的冒险……

游戏的移动画面和战斗画面仍延用前作所惯有的从斜上方俯看地面及面对敌人战斗的视点。画面的漂亮程度是前作不能比拟的，精彩的动画更是会令人爱不释手。故事从冰天雪地的阿拉斯加开始，在美国各地美丽的都市中展开这场不可思议的冒险。战斗沿用系列传统的指令输入方式，采用 2D 的视点，也配合角色的行动结界，呈现精彩的动画效果。动画方面，平滑顺畅度极尽人意，而角色上体型的差异会令你大吃一惊，相信你一定期待战斗所给你带来的不同感觉。另外，与 SFC 上《天外魔境 ZERO》的 PLGS 系统不一样，不是所谓的绝对时间制，只是有昼与夜的观念而已。



◀BOSS 级人物——十二使徒之一的雅蓓达夫人之城？

▼手持冰剑的敌军“冬之将军”。



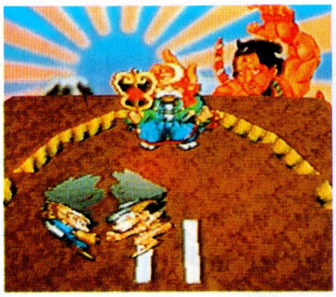


▲白天的一切全都充满活力，此时也是妖怪们最弱、活动力量低之时，也是最利于角色们活动之时。

▼天黑了，妖怪们要出动了，尽管它们在夜里变得很强，但也有可能有奇异事件发生。

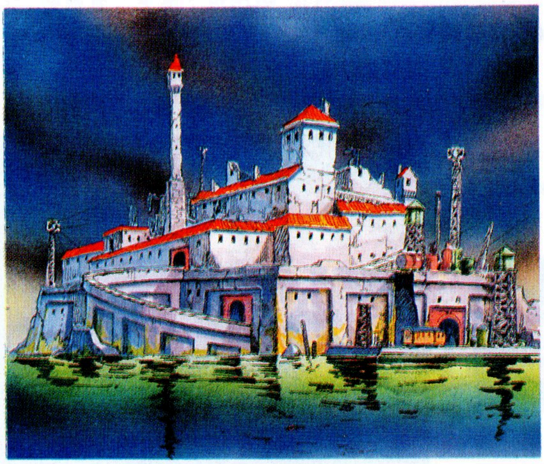


▶在日本城中打倒可怕的相扑后可得到强力道具。





▲十二使徒之一的恶魔，狂乐的史卡鲁·比特。



◀一座在水中的建筑有些废墟的味道。

又一幅灿烂画卷在天外魔境展开！

游戏 POST 图鉴



▲《'95 格斗之王》中的八神队。



▲3DO 上的名作《蓝森林物语风之封印》。



▲娜可露露很可爱吧!



▼多顽皮的兵蜂呀!

▲《街霸 ZERO》的四款 POST。

POST——海报，相信是许多玩家的心仪之物。本来游戏的世界就是绚丽多彩的，画面日臻华丽，加之时代发展至高科技阶段，各大游戏厂商所发布的 POST 更是风靡世界。现登出几款精彩的 POST，以飨读者。

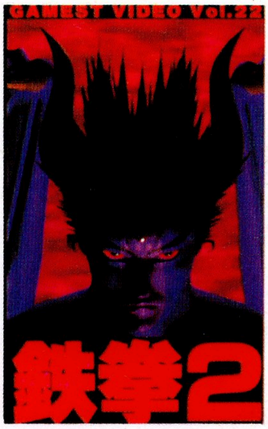


▼酷吧，《REAL BOUT 饿狼传说》隆重登场。





▲"恶魔战士"们也来了!



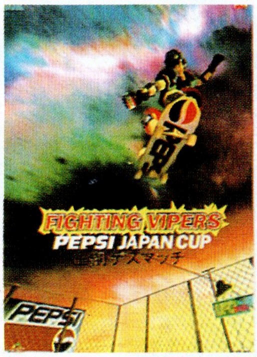
▲《铁拳 2》中恶魔的邪气感觉到了吧!

▼《斗神传》中 EIJI 作为挂历人物登场啦!

◀SNK 格斗新作《霸王忍法帖》。



▼这可是《格斗之蛇》"日本百事杯"大赛的广告。





▲《SF ZERO 2》的 VIDEO 海报。



《幻想　太空战士Ⅲ》

日本著名插画家——天野喜孝的作品之一《幻想　太空战士Ⅲ》以其诡异华丽的画风及令人遐想不已、兴奋不止的气势震憾画坛，波及至游戏界也以其加入制作而骄傲。大家眼尖的话，一定会看出本社的《'94典藏本》的封面与本幅同样出自这位大师的手笔。另外即将出现在PS上的巨作《太空战士Ⅶ》的意念插图也由他负责。看看他眼中、笔下充满异域风情及浪漫气息的太空战士的世界，一起实现这“最终幻想(FINAL FANTASY)”吧！





重装机兵雷诺斯 2

机种 SS	厂商 NCS	类型 ACT	媒体 CD－ROM	发售日 预定 11 月



NCS 除了《梦幻模拟战》系列作品外，最受欢迎的莫过于《重装机兵》这个以机器人为主角的动作游戏系列了，在几年前分别在 MD 及 SFC 上分别推出了《雷诺斯》和《威尔肯》这两部作品，一时间就以其独特的风格及优秀的操纵性迷倒了许多玩者，而该游戏的系统及机器人的行动模式也被做为典范被许多作品所运用（象 SQUARE 的《前线任务——枪之危机》）。

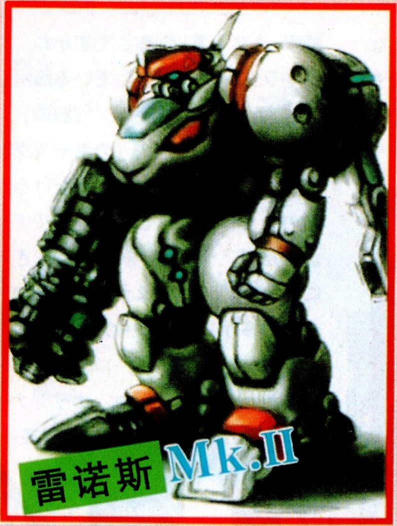
▼第 12 特别机甲部队的四名个性不同的战士驾驶着心爱的战斗兵器——雷诺斯 MK. Ⅱ 全速出击！



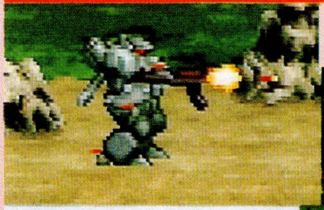
自动照准系统

▼当将自动照装系统开启时，屏幕上就会出现一个瞄准框，自动锁定目标，这样就使初玩者可以很方便地进行游戏了。





仍是熟悉的动作



◀当机器人开火时，会有桔黄色的弹壳从枪膛中飞出。





▲在机器人前冲时，脚下会腾起滚滚尘沙，同时会响起“兹兹兹”的声音。

◀背负式火箭助推器仍是机器人飞行的装备。



◀关底 BOSS 帕斯拉姆出现了，它可比雷诺斯大 100 倍呀！但机动性就很差了……

现在系列的第三作终于要在 SS 上登场了！不但保持了原作的风格，还借助 SS 强大的机能将机器人的动作表现得更加细致，也增加了新的系统，而主角所驾驶的机器人“雷诺斯 MK. Ⅱ”可以使用 20 种以上的武器，只有熟练掌握它们的用法，才能对付敌机疯狂地攻击。

▼在茂密的丛林中作战，敌机朝雷诺斯喷射火焰，赶快飞到空中去躲一下吧！





电脑实现你儿时的梦想！

“哇，侏罗纪公园呀！”NO，NO，Let’s tell you!

还记得今年第5期上“杂志的全家鬼”合照吗？那是小编们无意间开玩笑用“PHOTOSHOP”进行“改造”的，后被主编抢走登在杂志上的。现在大家面前的画面也是同样的原理啊。

大体步骤如下：先将只有汽车、灯塔和大海的原始照片放入扫描仪(Scanner)，扫描输入电脑再将之放大，对色调、光暗、对比度等作细节调整；然后将恐龙的照片扫描，再选择指令合二为一；跟着除把恐龙的脚刮开，亦将之色调活感与周围调至较为统一，令看起来象在同一地点拍得一样；最后再在地上加盖阴影以及从车窗看的效果，如此，即算大功告成。

别看说得如此容易，做起来可是费尽心思啦！怎么样，傲然自立的恐龙不只属于侏罗纪时代了吧！有兴趣的朋友不妨也用心爱的电脑来实现自己的心愿吧，一如在梦中的景像抑或是世间最美丽的风景都会在你的眼前象绚丽的焰火一样“盛开”！



勇者斗恶龙Ⅲ

机种 SFC	厂商 ENIX	类型 RPG	容量未定	发售日 预定 96 年内

曾经创造全新感觉的 RPG 巨作在 SFC 上归来！



◀利用 SFC 的机能将画面的美丽程度大幅提高，看上去不比《DQⅥ》差。

伙伴与转职仍然健在



▲《DQ Ⅲ》中最吸引人之处就是众多的伙伴及转职系统了，可以说它开创了转职系统的先河！

1988 年 ENIX 公司推出了《DQ》系列的第 3 作《勇者斗恶龙Ⅲ——传说的终结》，马上就引起了抢购 FC 主机及该游戏的热潮。如今，ENIX 公司决定将其搬到 SFC 上啦！游戏保持原作的特点，并将画面提高了许多，是否增加了新的要素还要等玩了才会知道。

故事叙述的是一场可怕的战争使阿利阿罕王国的勇士奥尔德加落入火山而死。多年后，他的儿子及其同伴为了打倒企图毁灭世界的魔王巴拉莫斯而踏上了艰难而又漫长的冒险之途。

对冒险至关重要的时间概念

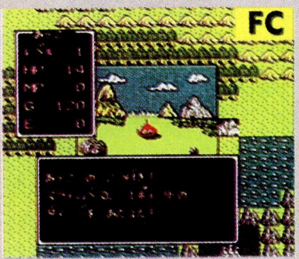


▲《DQ Ⅲ》中第一次加入了时间的概念，随着白天夜晚的不同，在村镇中发生的事情也不同，对冒险也有很大的影响。

洛特系列作品的全面回顾

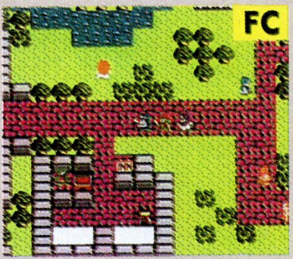
《DQ》系列的Ⅰ至Ⅲ代都是以勇者洛特的传说为引线而展开的。这三款游戏将讲述的时间是依次向后的，故事的内容也是相关的，就连Ⅰ代的整个冒险世界都包括在Ⅱ代的版图内，而Ⅲ代更是与前两代有着紧密的关系，就连情节也是相辅相成的。

Ⅰ代《洛特之纹章》86 年



▲这一款真正意义上的 RPG 作品，从此开创了这一热门游戏类型。

Ⅱ代《恶灵之众神》87 年



▲第一次加入了伙伴系统，共有 3 名角色一同冒险，使游戏乐趣大幅增加。

Ⅲ代《传说的终结》87 年



▲加入了全新的伙伴及转职系统，虽然最多只能带上 3 名同伴，但可以在冒险者的登录所更换伙伴，还加入了时间概念。

机种 SFC	厂商 ASCII	类型 S·RPG	容量 24M	发售日 12月6日

迷你四驱

光明之蝎

Let's & Go!!

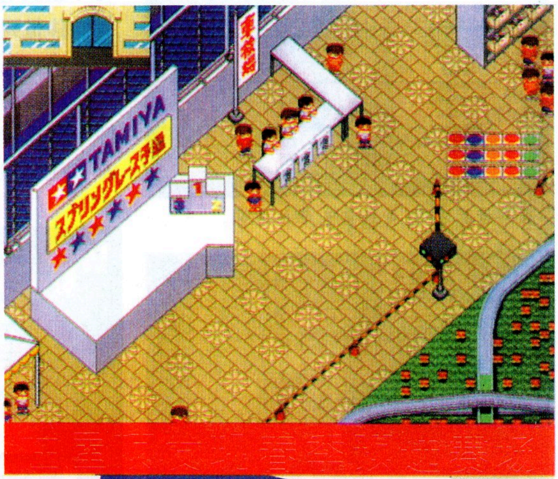


在日本大受欢迎的漫画、动画作品《爆走兄弟 Let's & Go!!》如今以S·RPG的形式在SFC上登场啦！与漫画不同，游戏的主角不是星马烈和星马豪，而是你自己。并且也要从最初驾驶SAVER600开始，不断地在八个城镇中获取情报，及各项赛事中取得奖分，然后在购买加强赛车性能的零部件。如果你连续得取冠军，土屋博士就会送你一辆强劲无比的原创跑车SHINING SCORPION，去驾驶这辆金黄色的传奇之赛车"光明之蝎"向SGJC(超级日本锦标赛)挑战吧！



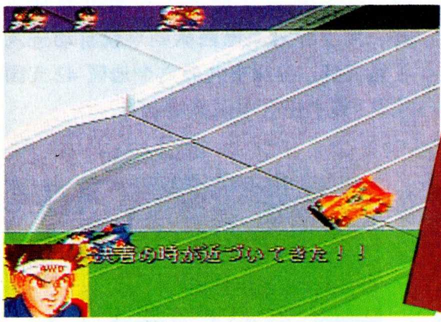
◀玩者要在八个城镇中逐次进行比赛，但那充满神秘的TOWN X及S·G CITY却等着你去探索。

▼在各处调查后，发现在屋顶的春季预选赛的赛场，赶快去报名吧！

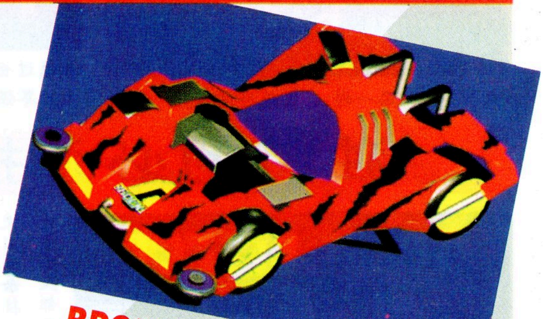




▲购买强劲的装备武装你的赛车。



▲比赛时，赛车由玩者控制，屏幕上方是目前的名次，而跑道上还有立交桥呢。



BROKEN G

PEAK SPIDER





SHINING SCORPION

V GOAL SOCCER'96



机种 3DO	厂商 TECMO	类型 SPG	媒体 CD-ROM	发售日 96年3月22日



▲全世界有42支国家队参加比赛。

TECMO曾经做过多款足球游戏，包括类型很特殊的《天使之翼》系列，现在又一款具有TEMCO风格的足球游戏从街机移植到3DO啦！游戏不但保留了街机模式，还加入了其他适合家用机的模式，包括世界排名、练习、队伍编辑、世界杯等模式。其中的世界杯模式，就是模拟98年法国世界杯，并包括外围赛，只有通过了外围赛才能进入法国世界杯决赛，而上界冠军巴西队则早就自动进入了世界杯。游戏中共分六个地区42支国家队，其中还有中国队哟。



▲在循环赛中可以与朋友选择不同的球队。看看谁能夺冠。



▲与其它作品一样，阵型是可调的。



▲通过世界排名模式让自己喜爱的球队成为世界强队。



▶通过队伍编辑，可编制出合自己意的球队。



◀向着法兰西进军吧！

独特的必杀技系统



◀每个队都有自己善长的必杀技。



▶只要按住L、R两键再射门，就可使出必杀技。



◀这不是大空翼的过人绝招吗？这样过人肯定非常爽哟。



◀超速带球的球员带着残像，很象日向小次郎呀。



◀向着这样的画面努力吧！

游戏与其它足球游戏最大的不同是加入了必杀技，各队及队员有不同的射门、带球、防守的必杀技共23种。从这些技巧中，可以看到许多《天使之翼》中小将们的风姿，果然是TECMO呀！

新スーパーロボット大戦



《超级机器人大战》最新作《新超级机器人大战》被装扮一新即将出炉！会有什么新系统呢？

PS	厂商 BANPRESTO	类型 S·RPG
	媒体 CD－ROM	发售日 预定12月

正义的先锋、华丽的战斗、震憾的兵团、新的大战！

机器人们又回来了！在电视动画剧集中出现过的人物齐聚于此，以鼎盛的阵容，进行这场史无前例的超级机器人大战！在战斗画面中一改从前的Q版形象，以真实大小的帅气形象登场，使得玩家不用再看见心目中的英雄只是小小的Q版了，跟超任前段新作《魔装机神》一样啊。另外配音方面也是强大的0名“声优”的阵容，令得游戏中语音更为逼真，效果更为传神，至于游戏中还会有什么特殊的系统，留心本刊续报。



◢新角色GUNDAM WING出击！



◀新登场的V型超电磁侠由健一驾驶，那超电磁技会出现吗？

我们初次到来，请多关照！



▲这就是太空魔龙了，那出名的必杀技“螺旋反击”会被再现吗？



不同的高达“上市”了。



▶这位究竟是敌方还是我方的角色呢？

▼V高达是新的英雄吗？

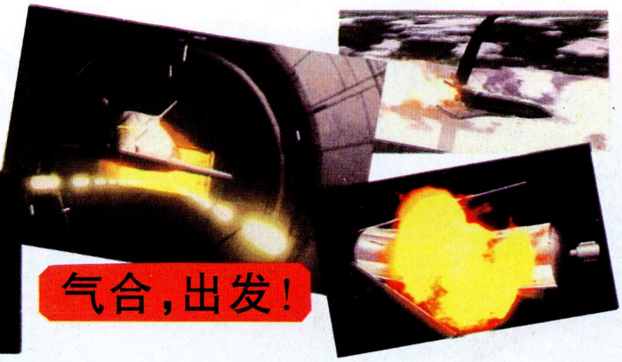


开场精彩动画



▼在遥远宇宙进军不止，正体不明的宇宙战舰，突然准备白自地球空间进行攻击，READY，迎战！





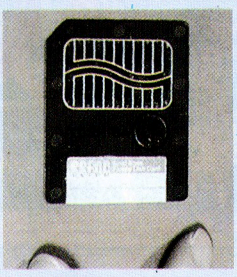
气合，出发！


CYBER WEAPON
Z

土星将使用东芝高性能记忆卡！？

世嘉公司将考虑使用东芝公司最新研制的高性能记忆卡，这是最近业界披露的新消息。

该记忆卡以 SSFDC 方式做记录，大小仅为 4.5×3.7CM(长×宽)，厚度为 0.7CM，是为电脑和数码摄影机开发的媒体，具体容量不详。目前，世嘉公司尚未透露该卡将用于什么机种，只是笼统地表示可能会用于土星、街机、玩具等设备。相信如果在土星上使用必然会给数据交换带来极大的便利。



◀这就是东芝制作的记忆卡的试制品，与下面的人手比起来真是很小呀！



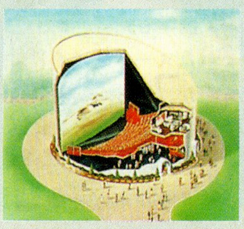
▲目前土星是用卡带作记忆卡的，而记忆的媒体会发生革命吗？

海外采风

SONY MUSIC 的新热点

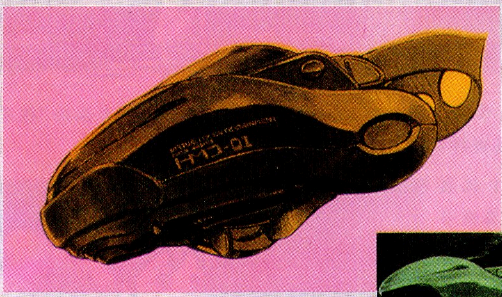
超巨大立体映像设施在新宿登场！

SONY MUSIC ENTERTAINMENT(索尼音乐娱乐公司，简称 SME)将于今年 10 月上旬在东京开设大型立体映像娱乐设施“3D 影院”，这是一座内部大约有 12～14 层的阶梯式复合商业建筑。开发中的“3D 影院”采用加拿大的 I' MAX 公司称为最新的“I' MAX 3D”的大型立体映像系统。剧场采用长 18m，宽 25m 的超大液晶投影屏幕及立体眼镜，上映包括娱乐、自然科学、实况纪录片等题材的作品。SME 宣称：该影院所放映的高品质立体影片与临场感十足的音响效果及舒适的环境将给人们留下深刻印象。



▶影院大约有 370 个席位，每年会有 60 万人来此消费。

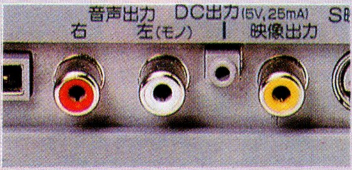
TAKARA 公司开发新型电视眼镜！



▲无论是游戏机，还是影碟录像机所发送的信号都可以接收。



◀外形虽与一般的 VR 头盔差不多，但是它实际上可以接收任何视频和音频信号，可以当作电视来使用，而效果就象在看超大规模的电视一样。



TAKARA 公司目前正在与英国一家公司合作，致力于电视眼镜的开发，名为“头戴式液晶显示器”的产品将于今年 9 月正式发售，定价 38800 日元(约合人民币 3200 元)。

该显示器的外形与目前流行的“虚拟现实系统”所采用的 3D 立体眼镜非常相似，内部是 0.7 英寸的液晶屏幕，可接驳电视、音响与游戏设备的音、像输出，用户配戴该眼镜后，可产生观看超大规模电视(16：9)的震撼效果，尤其在玩一些赛车、射击游戏时更是如此。以上功能使得该电视眼镜起到同便携电视一样的效果，究竟会对视听器材产生多大影响，且让我们拭目以待！

与“虚拟现实系统”不同的是，该产品并不具有 3D 效果，TAKARA 认为无论是从成本角度考虑还是从使用的广泛性上讲，目前都没有设计 3D 系统的必要。当然他们也会根据发售以后的反响作适当的改进。

电视眼镜的最大优点是使用极其方便，而且不占场所、不会影响他人。相信在人口居住面积较小的城市中会得到很大的支持。

在玩赛车游戏时



◀任何弯道及迫近的物体都会使你感到紧张刺激。

在玩 3D 的游戏时

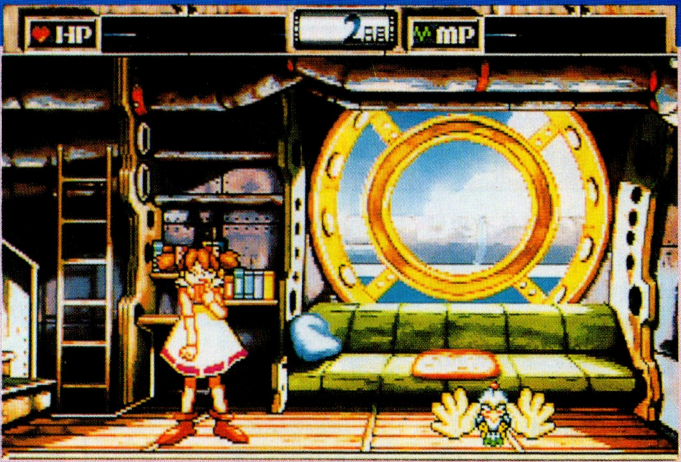


◀在玩此类游戏时，紧张感和刺激感都会成倍增长。

J计划2

N64	厂商 ENIX	类型 AVG
	容量 64M	发售日 11月22日

本作是SFC上育成型游戏《J计划》的续作，也是ENIX参入N64的第一部作品。这次的游戏继承了前作的风格，游戏者要跟随由老发明家杰普特所制造的5984型机器少女朱塞特离开故乡科尔罗岛，去BLUE LAND岛上旅行。由于朱塞特是机器人，所以有许多事情不明白，她就会向你——游戏者提出各种问题，你所给她的解释将影响到游戏的进行哟。



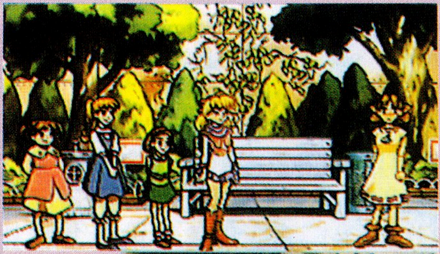


◀这个美丽的BLUELAND岛现在被野心的帝国所占领了。

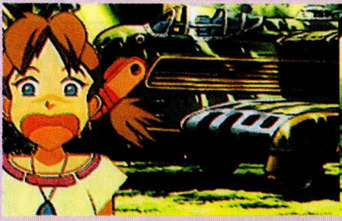


◀天真无邪的机器少女将在你的调教下走向成熟。

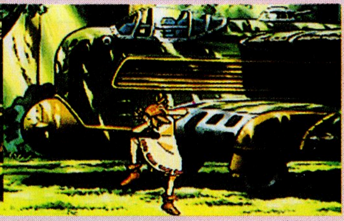
你要教我呀!



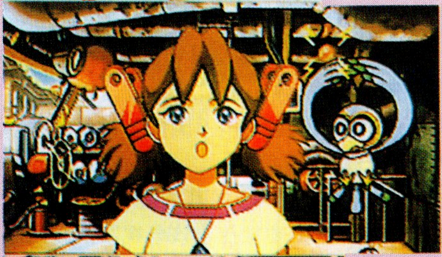
◀朱塞特在公园中遇到了同龄人，但谈话间她又遇到了一个难题。



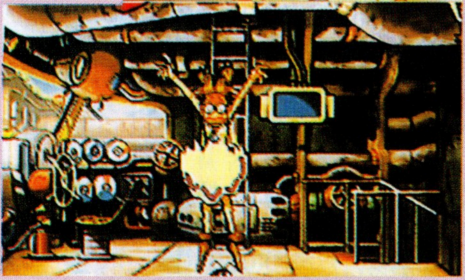
▲朱塞特又发现了帝国空军的新式战斗机银鸟号，她高兴得不得了。



▲她甚至还胡乱唱起了自编的“银鸟之歌”……

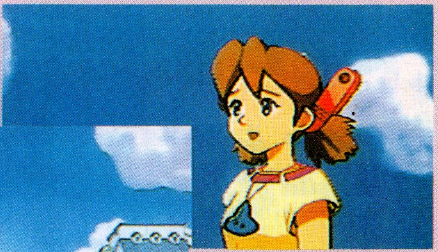


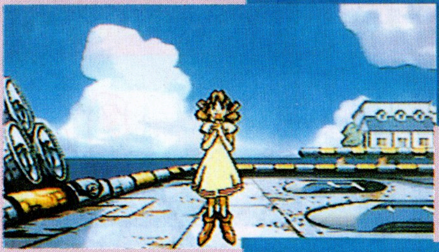
▶回到家里她便会问你：『蟑螂是什么?』



◀只要你告诉她的事，她就再也不会忘了。你看，你教她的女孩都怕蟑螂她学得很快吧!

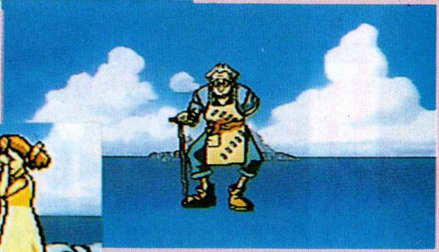
▶别看朱塞特是个机器人，但杰普特博士在设计她时也加入了感情系统，所以她也有人类的情感。

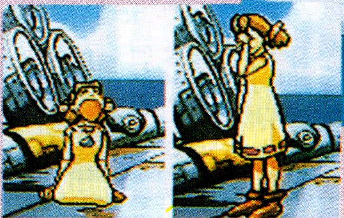




◀当她看到大海时，就会想起故乡科尔罗。

▶又见到了杰普特博士的幻影……





◀她再也抑制不住自己的感情，哇地大哭起来!

本来BLUE LAND岛是个美丽的岛屿，但却被西利科尼安帝国所占领，他们为了开采岛上的PROTON矿(?)而将岛上的近5000居民赶到了岛边的只有2平方公里的人工岛Mloat·Noah。游戏的舞台即在这两个岛上展开，带领美丽可爱的机器少女朱塞特在风景怡人的海岛上冒险吧!

SHINING the HOLY ARK

光明圣柜



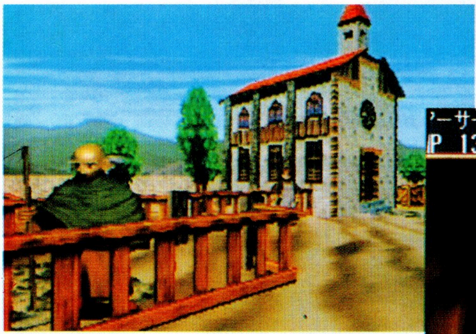
厂商 NAMCO　　类型 RPG
发售日　预定 97 年

曾令 MD 迷们如痴如狂的《光明》系列作品，终于要在土星上推出其续作了。这款《SHINING THE HOLYARK》是以系列第一作《SHINING AND THE DARKNESS》为基础设计，基本系统是一样的，但借助土星的强大机能将其表现得更加出色。无论是战斗还是在镇中，处处场景均由 POLYGON 制成，是真正的 3D 游戏。而战斗时，将前作看不见主角形象的缺点消除，可以看到主角手持武器向怪物攻击，而怪物的种类也大大增加到 90 种以上。

怎么样，再次扮演主角亚瑟与同伴到那充满谜团和刺激的迷宫中冒险吧！


主角亚瑟

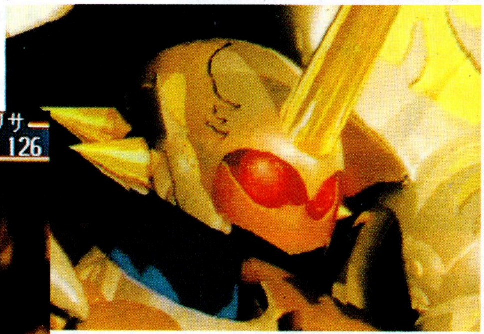
众所瞩目的《光明》系列作品终于登陆土星！



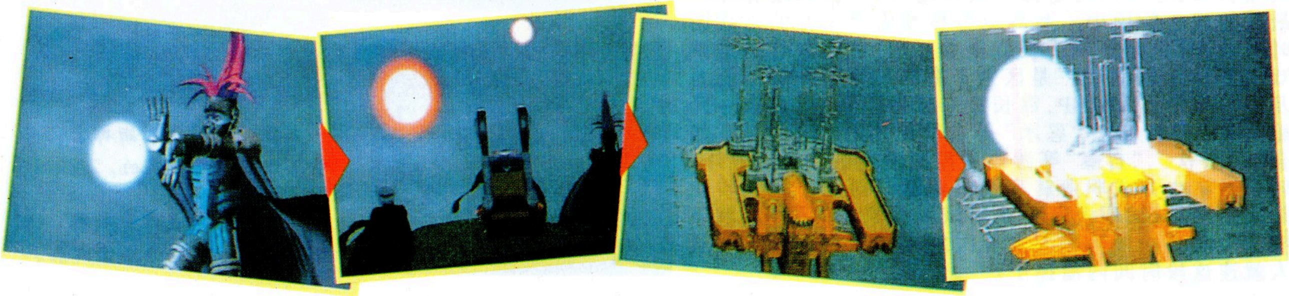
▲全部用 POLYGON 制作的西洋风格的游戏世界。



▶战斗中可看到主角用剑猛劈怪物。



▶这是敌人的 BOSS 角色，非常漂亮的画面呀！



▼身穿黑色长袍的男人双手打出了一团光球，光球飞向在空中飘浮谜之飞船，并将其击毁，产生了大爆炸。

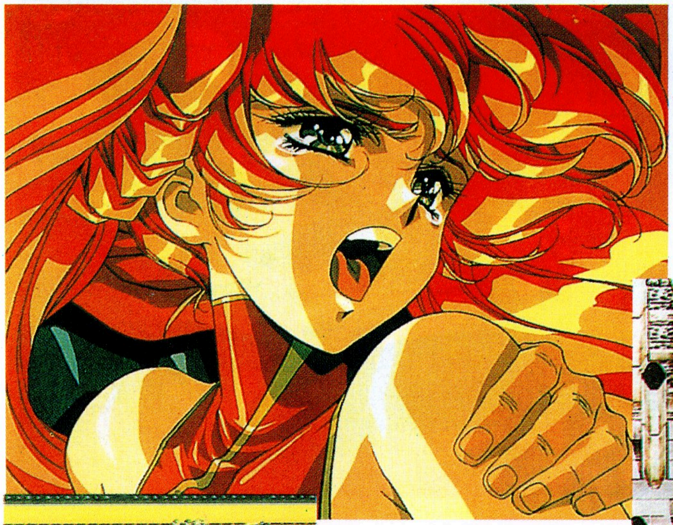


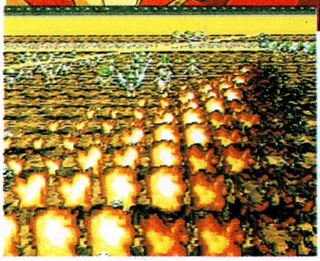
机种 SS	厂商 NCS	类型 SLG	媒体 CD－ROM	发售日 预定9月13日

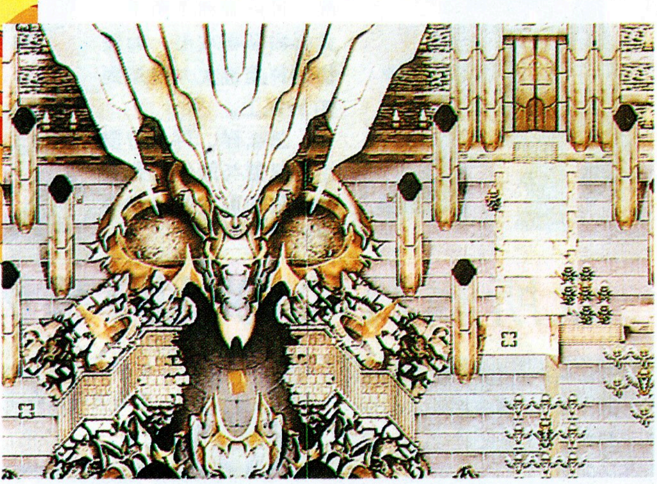
向着遥远未来的传说，开始吧！

超大人气作品《梦幻模拟战》的第三作在改进了部分系统，角色设定及开场动画仍由漆原智志担任、并由吉本钦二担任监督、还聘请神谷明（配主角）及笠原弘子等优秀配音演员、绝伦的游戏画面的情况下，终于登上土星！

故事讲述的是主角迪哈尔特刚刚成为王国骑士的那一天，祖国拉卡斯遭到了里可利亚帝国的侵略，而同盟国帕拉尔竟也背弃了盟约，与敌联手。拉卡斯王国领土沦陷了，侥幸逃脱的迪哈尔特为了夺回失去的领土而去各地寻找同伴。在得到有"天才军师"之称的叔父的帮助后，最初的战斗开始了。







▲少女迪亚丽丝在漆原智志的笔下塑造得娇美可人。

▶游戏的画面借土星之威，令人赞叹！

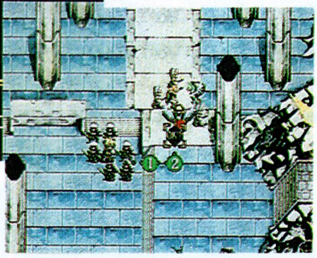
◀战斗中仍有魔法攻击的画面哟。

在保持原有系统上的改进

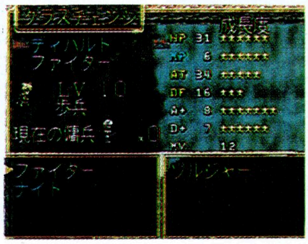
游戏原有的佣兵制、升级转职、购买武器、指挥范围等都保持下来。但这次却不同以往的回合制，作战系统采取了半真实时间制，基本分成三个步骤：出击的准备、作战的开始及战斗，在出击的准备阶段可以雇佣兵、买装备及转职；在作战的开始阶段可以设定指挥官的行走路线（将决定是否遇敌，靠判断敌人走向），部队的阵形（影响攻防力），是否使用魔法、特技、宝物、召唤魔兽等，还可以决定部队的移动方式（影响攻防力）；最后的战斗阶段中，敌我双方按预先设定好的路线同时行动，在这时眼明手快就很重要啦！值得注意的是游戏中新加入的"特技"是区别于魔法的角色的特殊能力及特殊攻击，不耗MP，靠长级来修得。其中，在战斗开始后有"刀装备"、"忍术"等自动使用的11种，有"气合"、"潜伏"、"自爆"等游戏者控制使用的7种。另外，转职系统也分成职业转变及职业晋升两种。职业转变是改变属性，而职业晋升是对该属性职业的强化。就连魔法也需要一段吟唱咒文的时间才能使出，而有时敌人就连这段时间内溜掉了。



◀阵形的选择对战斗效果至关重要。

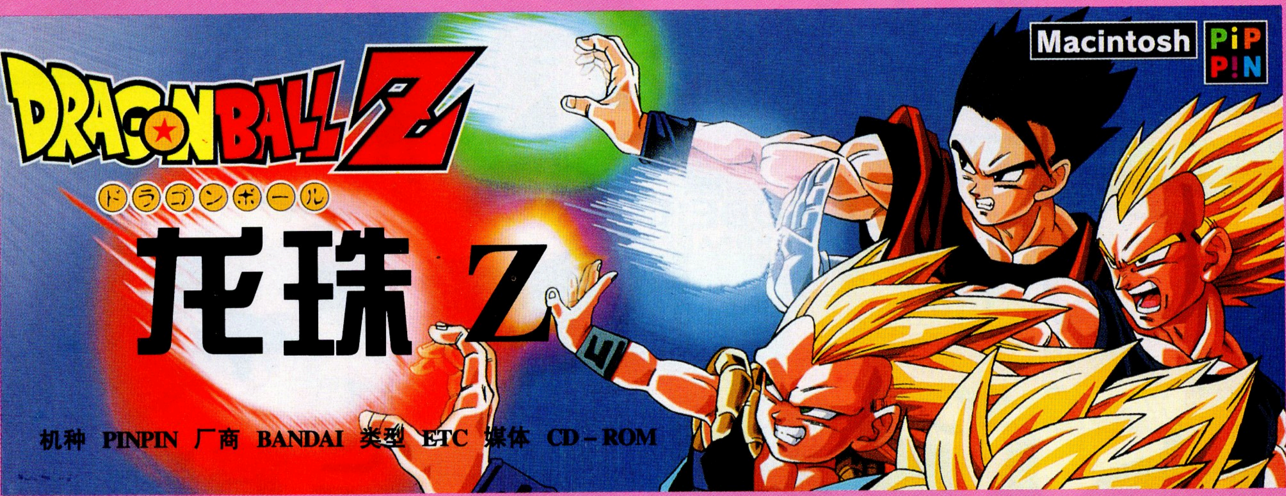


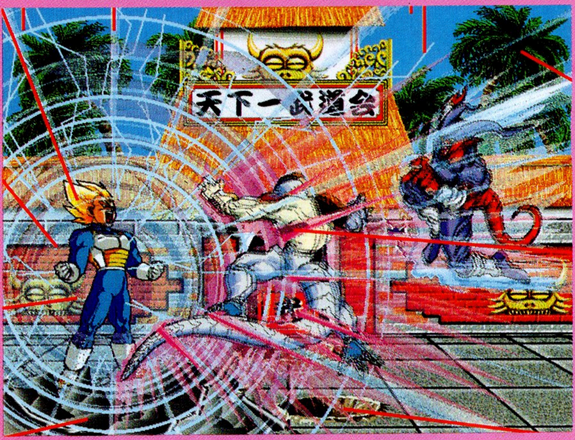
▲移动路线是在指挥官的移动范围内随意设定的。



◀职业转变只是改变属性，并把能力增长的潜力显示出来。


STREET FIGHTER
ZERO
街霸
ZERO
大结局





◀象原子爆裂、象天崩地裂、It's cool!

▶看左方的工具栏，很专业吧！再看下方的各种图画，十分方便吧。



在新的世界中再次舞出龙珠的绝代风华！



▲战火纷飞的年代是要英雄出现的，你快快制造吧！

细心的读者一定会注意本刊自去年10月号始介绍的BANDAI和APPLE公司共同开发的64位主机吧，她已经于今年春季姗姗来迟，在日美仍夺得一定的市场。虽然她不是“纯种”的游戏机，但是她接驳电脑以及方便的INTERNET系统等等游戏机无以伦比的功能让普通的游戏机甚至是高质素的电脑也望尘莫及（当然有些言过其辞了吧！）。已有的40种软件以及将要发行的数十种软件中有70%以上全是与教育知识有关的，但也不乏一些颇具游戏性的软件，例如《信长野望》、《SHOCK WAVE》等，现在介绍的就是大家熟悉的龙珠Z！

▼人物及各种小效果的设定，很是复杂的。



此游戏不同于目前所有的龙珠游戏，是要你进行编辑、绘制的，是一款运用卡通版人物造型来进行自由描绘的特殊型游戏。与其说是游戏，不如说又是一款训练人们熟练掌握电脑绘图的软件。其中你可以将一些人物自由安插在画面中，实现在卡通中见不到的“梦之对决”！

从漫画卡通中得到的丰富素材使得场景达到2000点以上，这样在龙珠的世界中翱翔再也不是一句空话了；人物使用必杀技以及集气时壮观的画面也一一尽录，而且还是用CG描绘的，真是迫力满点啊！原创的CG也会登场啊，那种气氛会让你再次为是个“DB FANS”而骄傲的；还有更令人兴奋的就是最新的龙珠作品“龙珠GT”（以小悟空、特兰克斯、新角色PAN、机器人等为主角的最新龙珠系列卡通作品）中的人物也收录其中。



▲“GT”登场，笑颜开啊！



▲七颗龙珠勾织出的传奇。

相信熟悉电脑图形软件的朋友拿到她一定会很快整理出头绪，不熟悉的朋友也不要着急呀，聪明的你是不会被她难到的，对吗？PINPIN在国内好象还极为稀少，比PC－FX的拥有量还少，可以说是……，不过“面包会有的”！

▼活用了放大、缩小、反转功能的画面。



机种 ARC
厂商 CAPCOM
类型 ACT

STAR GLADIATOR
EPISODE:I FINAL CRUSADE



◀来自不同星系的怪兽战士。



星域斗士

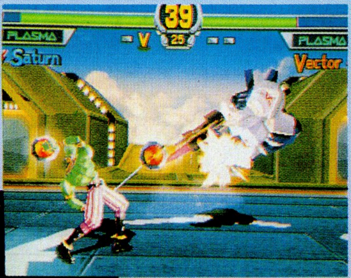
CAPCOM 移师 3D 格斗世界第一作

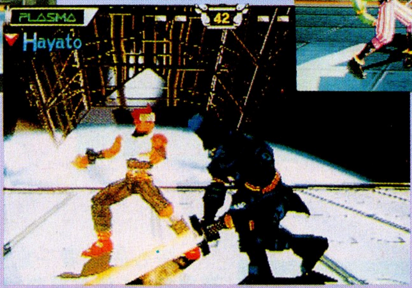


▲样子不象善主。



▶这位凶狠的家伙名字原来叫做“Saturn”（土星）。
▼看这把光剑很象《星球大战》中的吧。





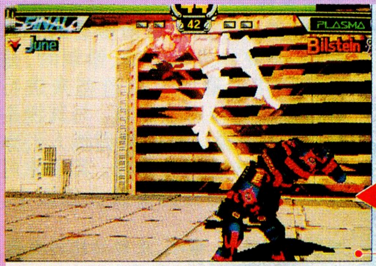
▲“原子进攻大逆转”是扭转战局的胜利之钥。

◀姿势很帅的“原子倒退大逆转”。

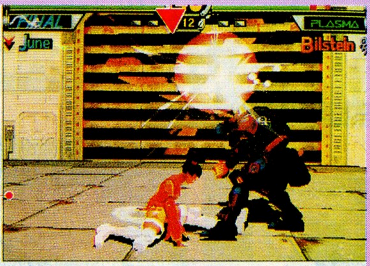


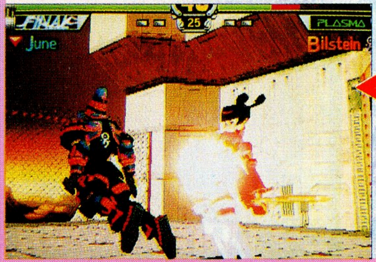
在浩瀚的宇宙中进行这宿命之旅

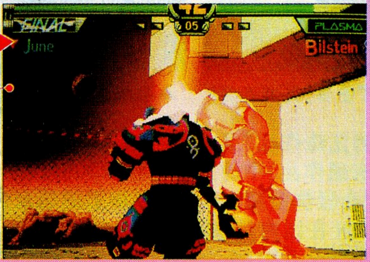
格斗游戏的“天尊”级厂家——CAPCOM 终于也加入 3D 格斗的阵营了，此次推出的此款名为“星域斗士”的 3D 对战格斗大作悄悄上世，相信过不久次世代的某个机种就会移植的吧，WE WISH!



看，JUNE 的连续必杀技，很酷吧！







游戏共有包括机器人、宇宙人及恐龙等 10 名人物(?)登场，会有隐藏人物吧。同以往格斗游戏一样，可以使出攻击组合连续技，不会象《铁拳 2》般也拥有令人生畏的十连技吧！另外象超必杀技一样可以使出所谓的“原子进攻大逆转”、“原子倒退大逆转”的必杀奥义。在血格下方有一个必杀槽，看见了吗?这也是此游戏中的两大新系统。其中前者是属于进攻型的技巧，可随意打出 5 段连续攻击，后者是对对手武器进行反击的反击技。这样你可以根据自己的“属性”来决定如何“处置”对手了。

好象目前市面上的 3D 格斗游戏以《VR 战士》和《铁拳》为两大“流派”，SEGA VS NAMCO，不知 CAPCOM 是否也要插上腿，RPG 老大哥史克威尔前不久在 PS 上作的《TOBAL NO.1》，目前已是战国乱世，不知 CAPCOM 这位以《街霸》扬名天下的商家会不会一跃成为乱世霸主呢?

总之，这款游戏或许会在业界激起万丈波澜，但也要等到它面世后才知道……

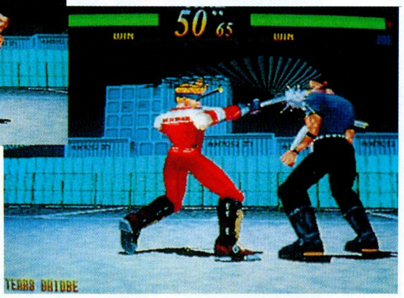
潜入

对对手的上中段攻击无法实现时，向前滚动接近敌手后，同时按下 P、K、G 三键，即会给予对手致命一击!





突袭成功!



▲▶工藤优作一个"龙潜九天"将得意的稻垣丈打个措手不及。

游戏最大的一个特征就是人物均持有武器，其余操作均与《VR 战士》相似，也同样使用 MODEL 2 基板，1 秒钟描绘 60 帧的画面。但它会不会后来居上，一举占据《VF》所拥有的市场呢?拭目以待吧!



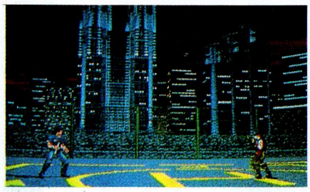




▲手持十手的丰饶椰可否与街霸中的 SODOM 有何渊源呢?

◥港野洋子将财目一郎打得飞了起来。

▶一点怜香惜玉之心都没有，看棍子舞出的光影，好狠呀!



◀广阔的视角下人物显得好小呀!

游戏中八位人物各具特色，有来自 NEO SOUL 的手持三节棍的工藤优作、怒禺魔的女杀手丰饶椰、木刀闯天下的六本木、野兽会的黑泽透，好象全是年轻一辈，年龄从 17 至 26 岁，当然 BOSS 不会如此少壮吧? 没准呀，自古英雄出少年嘛?游戏参考了许多中国的东西，例如主角稻垣丈使用的"两节"棍即是以李小龙的双节棍为原型的，故事介绍中还煞有介事的描述了 13—14 世纪移居冲绳的中国人所创造的冲绳古武道的传说，看来日本与中国真是"一衣带水"啊!

垂涎欲滴了吗?在街机及土星上刚刚打完《格斗之蛇》，它又气势汹汹地来了，什么时候才能在土星的光环下一览它的芳容呢? 快了吧，GO，GO!



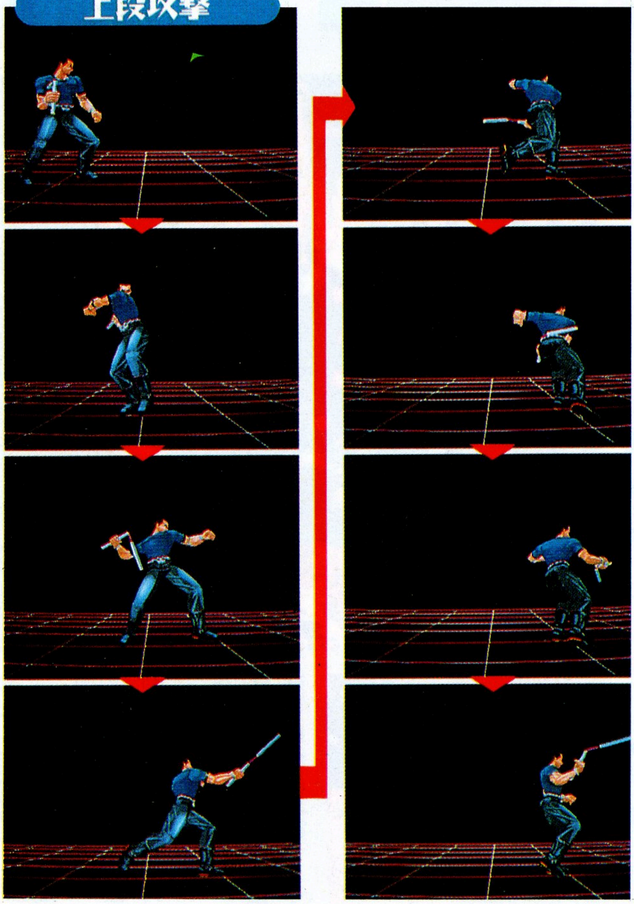
◀看稻垣丈的棍子，好夸张的必杀奥义。

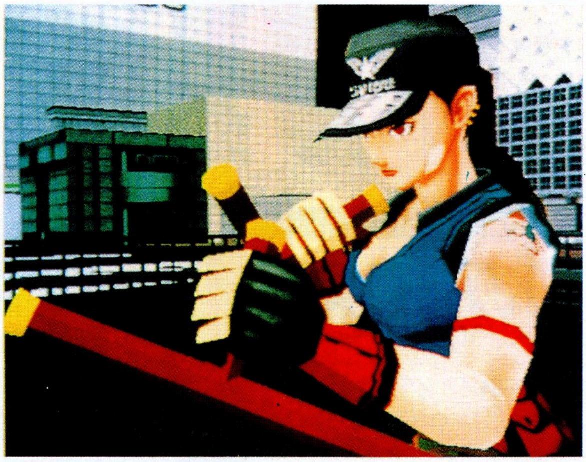


▶用棍子将草波莉纱勒住，然后扔出去，够狠!

▼上段攻击的分解图，帅吧!

上段攻撃





▶来自 G-TROOPS 的港野洋子一副女警的模样。

机种 ARC | 厂商 JALECO | 类型 STG

湾岸戦争
=operation combat rescue=





▲选择任务进行游戏吧！

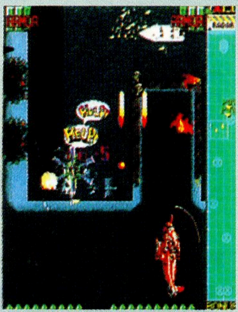
此款游戏是玩家驾驭直升机进行纵卷轴的射击，在对付敌人的同时，还要拯救地面上的我方兵士。在共有 12 关的世界中完成它的使命，救士兵时按着陆键降下战机，然后连按射击键召唤我方兵士集合。在士兵中拥有大量能够提升能量的宝物及燃料，且可帮助自机强化战斗力。救出士兵并将之送到指定港口，任务即算完成了。

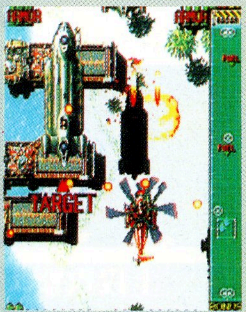
救出同伴，保卫家园，维护和平！

▲战火纷飞的年代必须有英雄登场。



▶搞不好便会这样，完不成任务了。


▶救出我方士兵是玩家的使命。



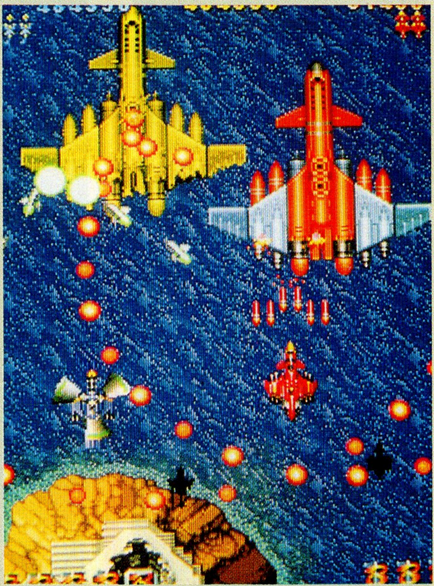
▶瞄准敌人的装甲射出愤怒之弹吧！

究極TIGER II

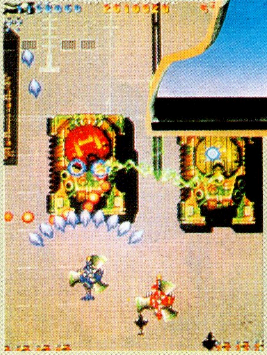
机种 ARC
厂商 TAITO
类型 STG

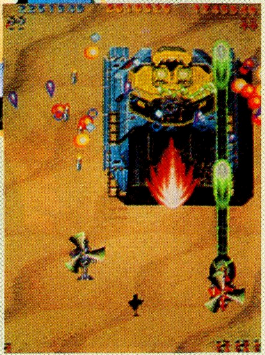
记得八年前《究极虎》刚刚上市时，在业界掀起了一股射击风潮。现在终于打破了八年的沉默，以新的姿态归来了，带着那熟悉的炮弹装甲，带着那飞舞的快感，带着那首由著名乐队『少年队』演唱的『假面舞踏会』……

仍然是需要连打，利用按键的连打你可以充分得到射击所独有的爽快感。怎么样，在形态各异的舞台上向敌人SHOT吧！

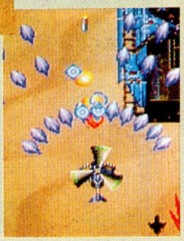

▶碧波万倾的海洋上并不和平呀！

▼对抗强悍的坦克装甲一定不要客气哦。

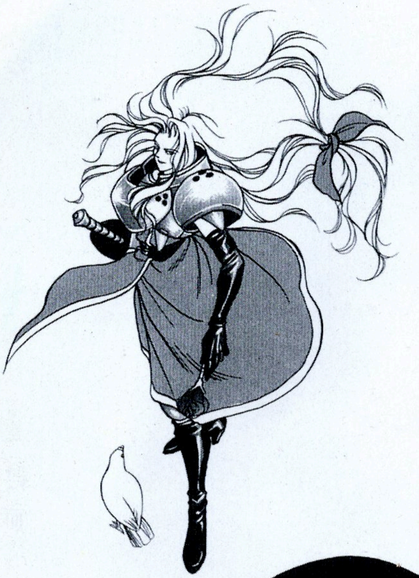



▲VS BOSS 之战要小心敌方的流弹。



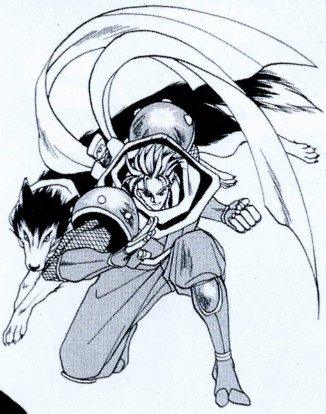

▲▶连打是必胜之招，但也要注意躲闪啊，否则只好 TIGER OVER 了！

真·侍魂——霸王丸地狱变

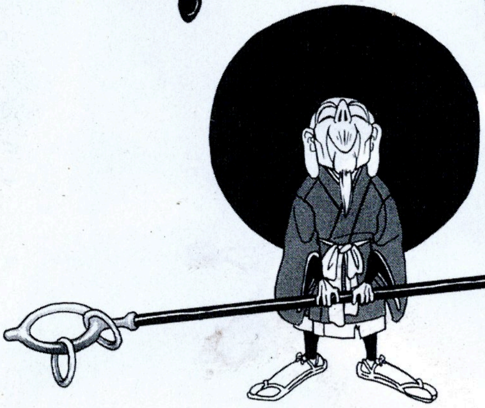


在《'95 典藏本》中，我们曾刊载过用中国传统水墨画技法描绘的《侍魂》人物，今次换一种风格让大家欣赏。作品用线勾勒人物

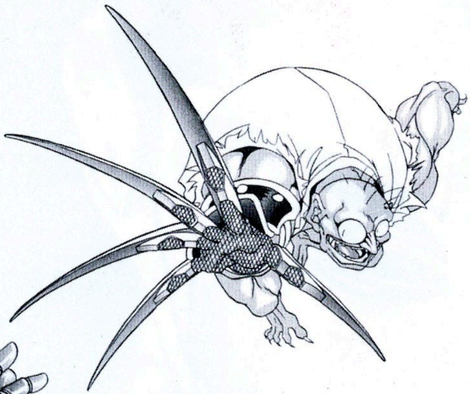








形象，再用黑和点形成的面作为装饰，从而使人物造型更富有变化，这是漫画表现的最典型手法。这更作为当时游戏对战画面的设定原画的模本，好好看吧！









SEGA

Virtua Fighter 3™

Produced by Yu Suzuki





Virtua Fighter 3

机种 ARC | 厂商 SEGA | 类型 3D－FTG

不出什么意外的话，此款力作相信业已成功推出了吧！感觉怎么样，心潮是否澎湃，热血是否沸腾？

3D 格斗始祖之正宗三代目诞生！



葵 最新加入的女性角色，善用合气柔术，使用各种技巧型武技，定会成为受欢迎的战士。



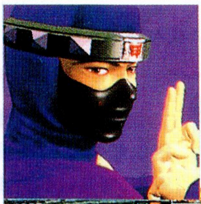
▲这式“关节技”煞是狠毒，JEFFRY的胳膊要断了，可看上去他好象是在跟葵在学滑冰。

▼落日、大漠、必杀的虎枪掌，这似乎是武侠小说才有的场景啊！





陈洛 操着传说中的虎燕拳的中国男子，是佩的父亲，威力也不小哦！



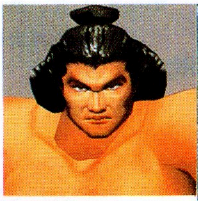
影丸 使用叶隐流忍术的日本忍者，以高速及幻惑的技法见长，难对付吗？



▲又是一式新技——岩斩破，会否石破天惊泣鬼神呢？

相信用不了太长时间，SS的版本也会出动的，这历来是SEGA的战略。几款大作，如DAYTONA USA、格斗之蛇、世嘉拉力、VR战士系列等等全部如此，熟悉街机的朋友投身SS的革命似乎更驾轻就熟了。

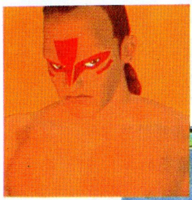
下面让我们来看看这12位英雄的真面目吧！



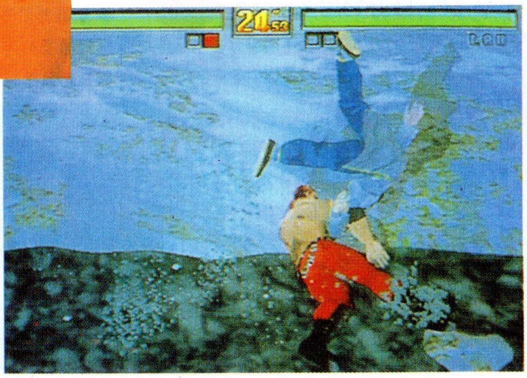
鹰岚 两名新角色中的一名，为一名横纲级相扑手，一看就知道他的力量是万夫莫挡。



▲百裂张手——不会与《街霸》中的本田师出同门吧！



WOLF 自命为“狼”的孤独男子，他的腿技也是让人胆战心惊的。



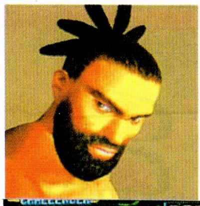
▶将敌人狠狠倒置在地上的绝命杀招，镜头也随之颠倒。



JACKY 运用截拳道的美国小子，他的武功也是不容忽视的啊！

▼这个姿势奇怪呀，不过看来又是一招华丽的腿技。



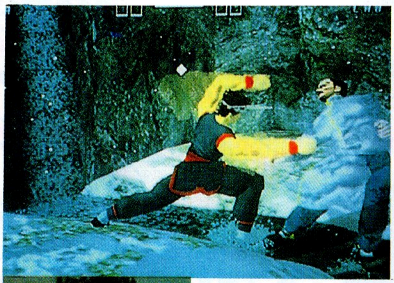


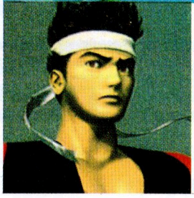
JEFFRY 重视打击技的战士，因为他以大海的孤岛为格斗舞台，所以从样子上看他就很豪爽吧！



▲中段攻击，让敌人防不胜防。

▼被称为“跳山崩捶”的攻击性新招术。





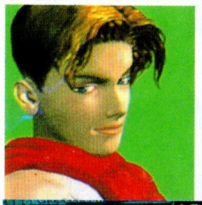
结城晶 贵为主角的八极拳法热血男儿，此次追加了新技，他会变得更强吗？



舜帝 舞动中国醉拳的老人家，这次戴上了一顶小帽子，可爱吧！



▲这招“何仙女”是否是醉拳中的“何仙姑懒睡牙床”呢？



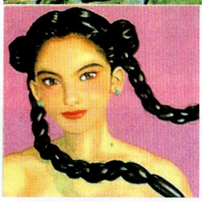
里昂 使用怪招的螳螂拳的法国青年，历来被认为街机上难对付的角色。



▲象 CAMMY 一样的登山翻车脚。

▼名为“苍下连捶拳”的招式属于燕青拳吗？

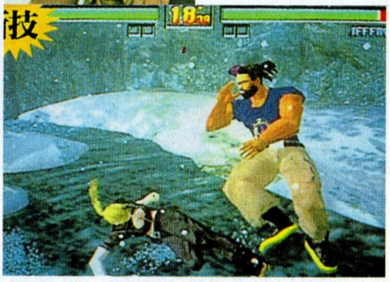




陈佩 又是一名以高速见长的格斗家，是一位使用华丽燕青拳的中国女性。



莎拉 运用华丽腿技战斗的美战士，是 JACKY 的妹妹，也以速度见长。



▲类似“疾风铲腿”的速度型腿技。



机种 ARC | 厂商 SEGA | 类型 3D-FTG

世嘉公司的精锐部队——AM3研最新推出的3D格斗游戏终于出台。运用最新的3D CG技术描绘的动人画卷又将展开。以东京为原型的假想都市『东京』为舞台，八名属于不同集团的战士展开一场街头血战！

抵消攻击

“攻击抵消”系本作中特有的技巧之一，即在对手攻击时强制性地使其攻击行动停止成为可能。对战时还可使出假动作，好好利用吧！



▲▼胖胖的富家大万万没想到漂亮的丰饶椰也能使出如此狠毒的招术。



电子游戏软件

九六年 7 月—12 月合订本

梦回三国扫描



电子游戏软件杂志社监印

出　版　说　明

本书收录《电子游戏软件》96 年 7—12 期内容，为降低成本，在不影响杂志全貌的前提下对刊物内容做了必要的删除。

A、各期封面封底全部删除；

B、黑白内文及彩页的广告全部删除；

C、全书保留了各期杂志原页码，凡短缺页码者均为删除之广告，请读者明鉴。

我不下地狱，谁下地狱！
"看看能赔多少钱？"

《官渡》，中国游戏扛鼎之作

本刊特约评论员

95年是中国游戏业的发轫期，清华金盘公司的《神鹰突击队》为嚆矢。96年中国游戏业全面启动，步履艰难。年初有以WPS誉满神州的求伯君"不务正业"，弄潮游戏，推出《中关村启示录》；六月下旬则有北京前导软件有限公司制作的电脑光盘游戏《官渡》问世。称其为扛鼎之作，理由有三：一、这是目前唯一基于Window95的32位中文游戏；二、这是中国第一部自行研制的大型游戏软件，容量高达350M；三、中国游戏第一次破门而出，《官渡》日文版和中文繁体版将同时于海外发行。

《官渡》给人的第一印象是创新，它突破了三国题材策略类游戏的现有格局，突出战役特色、改进游戏规则，为游戏者提供了更丰富的战争指挥手段，表现出鲜明的设计特点。

《官渡》的另一特点是气势恢宏。作者大胆运用多媒体技术，以多种方式使用《三国演义》电视剧的实拍镜头，渲染战争场面、表现人物特征，再辅以逼真的战场画面、具有震撼力的音乐以及部分人声配音，给人以耳目一新的感受。

《官渡》运行在Windows 95上，会使其失去大量DOS用户和Windows 3.X用户，但换来的是软件的相对稳定和对各种外设的适应能力，以及对未来32位软件市场的先机。

三国是中国历史上的好时代、好人物、好题材、好教材、好宝藏。日本软件公司反客为主，借此题材制作的游戏至今已达十余款，玩得游戏迷如醉如痴。"暖风吹得游人醉，直把杭州作汴州。"受此刺激，《官渡》的作者们93年开始策划制作中国气派的三国游戏。本刊95年第1期曾披露此事，以鼓励其勇气。从95年起，前导公司破釜沉舟，耗资数十万元，开始大规模投入制作《官渡》。本刊亦抱着"我不下地狱，谁下地狱"，全力振兴中国游戏业的历史责任感，在极其困难的条件下，给予资金支持。用求伯君先生的一句名言："看看能赔多少钱？"

现在，《官渡》终于问世了。尽管目前仍难于判断它的商业前途，尽管它必定还有很多缺憾，但是我们仍然要为其喝采！

因为，《官渡》是我们爱国主义和传统文化教育的好题材。

因为，我们只管耕耘，不问收获！

因为，我们还有更多的期待！

新消息 快节奏

欲知 GAME 天下事

请看——

海外采风



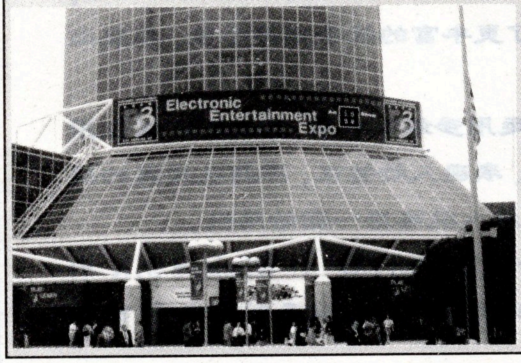
FOLLOW ME!

EVENT 世界最大的电子娱乐展览会 E3 召开！

编者按：本刊曾经报道过美国将召开 E3 的消息。目前，E3 已经圆满结束。请看本刊社长、主编及特约撰稿人 KEN 发回的详细报道。

5月16日至18日，全世界规模最大的电子娱乐专业大展 Electronic Entertainment Expo(E3)在美国洛杉矶会议中心召开，五个宽阔的展厅里，汇集了454家厂商及数万名业界人士。

最热闹的是橄榄球形状的南大厅，任天堂、世嘉、索尼、微软、迪斯尼、飞利浦等大牌厂商云集于此，各自使出浑身解数，一争高下。



◀这就是 E3 的展示会场——洛杉矶会议中心。

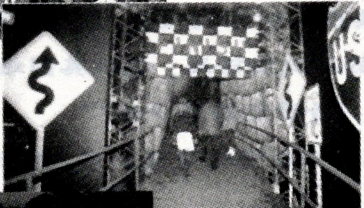
任天堂 VS 世嘉 VS 索尼

任天堂展区

在任天堂展区，红色 NINTENDO 大字向下俯视，呈现泰山压顶之势，数十米直径的演示区内摆满了将于9月份在美国发售的“新科状元”NINTENDO 64，并运行着多款 3D 游戏，人头蹿动，争相试玩，巨大的环行屏幕播放着广告。与日本任天堂相比，美国任天堂这次展出的 N64 专用节目显然更多，也更完善。除《马里奥 64》之外，《星际火狐 64》、《星球大战 64》、《WAVE RACE64》等近 30 款游戏纷纷亮相。这些 3D 游戏的画面均相当出色，充分体现了新主机强大的三维动画处理能力。展区的另一端是一片陈设典雅的谈判间，号称要在年底前销售 200 万台 N64 和 500 万套软件的商务会谈大概已经在这里开始了。行家估计，任天堂的这片上千平米展区的花费在百万美元数量级。



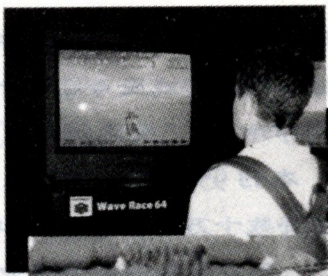
◀这是任天堂展区的外观，并明显地贴出 N64 的标志，这是 E3 中最引人瞩目的话题。



▶这是任天堂展区的入口，在黑白格相间的旗子上写着“FINISH”字样意味着什么呢？



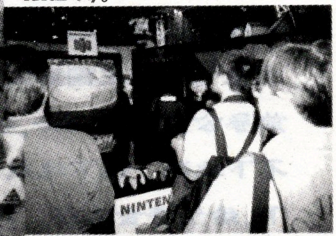
◀巨大的场地中有一圈电视屏幕正在展示 N64 的游戏，许多人在试玩，而超大的屏幕也正播放预计发售的 N64 游戏。



◀唉呀，真好！可以亲自上手玩一下 N64 的节目。这位美国老兄正玩的游戏就是以水上竞速运动为主的《WAVE RACE 64》。



▲卡比是任天堂公司仅次于马里奥的又一个明星，这次又在 N64 节目《KIRBY'S AIR RIDE》中登场，并已经宣称该节目将由“主将”宫本茂来制作。



▲他们正在玩第一次公开的 NHL(全美冰球联赛)题材的游戏《WAYNE CRETZKY'S 3D HOCKEY》，美国人就是崇尚体育嘛。

海外采风

世嘉展区



▲世嘉的展区就在任天堂展区的旁边。

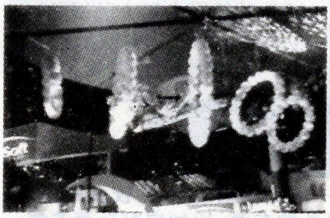
世嘉的展区居中，是一块上千平方米的正方形。在软件方面也摆出一幅不甘示弱的架式，全美人气第一的角色刺猬索尼克终于在土星上登场亮相，《SONIC X－TREME》以毫不逊色于64位主机的3D画面和良好的操作性，获得玩家一致好评；大受瞩目的《VR战士3》也是人们争相试玩的节目；此外大作《NIGHTS》亦得到交口称赞。相信这些都是今年世嘉在美国最有力的武器。



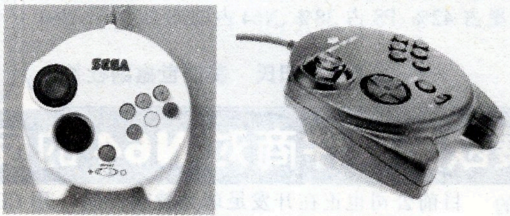
▲在世嘉展区内，照例是人头攒动，人们对世嘉的游戏显示出很高的热情。



▲除了软件之外，世嘉也展出了土星的网络系统「NETLINK」，这是用来使用INTERNET而开发的设备。



▲在展区上空悬挂着《NIGHTS》中的人物造型及在游戏中出现的圆圈。



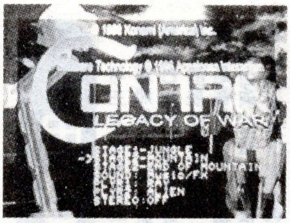
▲这是对应《NIGHTS》使用的新型手柄，被称为"SEGA MULTI CONTROLLER"，日版为白色，与白壳土星相对应；美版为黑灰色，与美版土星相对应。

索尼展区

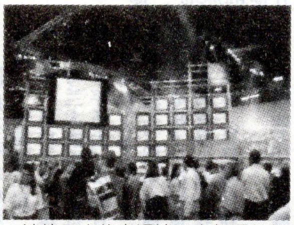
索尼也毫不示弱，展区布置得错落有致、声势浩大。展会的第一天，索尼突然宣布PS在美国的售价降为199美元，之后第二天世嘉也宣布土星降价至199美元，看来它们都要与任天堂做拼死一搏，希望以价格优势将任氏"致命一击"扼杀在摇篮之中。索尼出道虽晚，但后来居上，目前已在全美售出120万台PS，在欧洲的销量也达到了80万台，远远超出了土星在欧美的销量，稳扎稳打，基础牢固。与任天堂和世嘉不同的是索尼因本身较少出游戏，也拿不出绝对一流的作品，展区内基本都是其他游戏商的节目，象SQUARE的3D格斗游戏《TOBAL NO.1》、KONAMI的《魂斗罗》等。但PS的实力已经得到了普遍的承认，无人能够小视。



▲在索尼的展区内有一块叫"SPORTS BAR"的地方展示着体育类游戏。



▲PS版的《魂斗罗》！KONAMI又玩了一招突然袭击。



▲这块巨大的电视墙让人很远就能看见上面播放的内容。



▲这是KONAMI的一款格斗游戏《KUMITE》，在日本是叫《组手》吧。



▲SQUARE的《TOBAL NO.1》也在此展出。

三巨头的美国反击战略

"N64的反响惊人的好，软件商集会上已经传出'今年发售100万台也不够'的呼声。由于今年的重点放在卡带版的游戏上，所以原定的磁碟机系统并没有展出——这个系统预计明年春天会在美国登场。

目前与任天堂缔结协约的美国软件商已有10多家，9月30日美版发售的同时会推出5、6个游戏，之后还预定有5、6个节目的计划。基本上年内发售游戏的总数会在20个左右，其中7、8个是其他软件商的作品。数量方面虽然不是很多，但一般来说，购买主机后只买2、3个游戏的玩家占绝大多数，所以20个游戏是绝对够了的。任天堂希望N64在日本能够一年内发售360万台。

卡带没有优势吗？我看不见得。N64的'马里奥'与其它机种的游戏相比更有趣、更快速。玩家买游戏不是光考虑容量和价格的。16位机的时代，任天堂与世嘉为争夺份额展开大规模的价格竞争，结果造成了两败俱伤的局面。然而现在可不是什么价格竞争；价格竞争是基于相同机种而言的，64位机与32位机性能完全不同，也谈不上什么'反击'的问题。大家都看到了N64的硬件机能大大超出其他公司的主机，胜负显而易见。

——以上　荒川氏　美国任天堂社长

“软件方面的《NIGHTS》、硬件方面的‘英特网土星’都得到了好评。任天堂的《马里奥 64》、索尼的《CRUSH BANDICOOT》都是与《NIGHTS》类似的游戏，但是看来还是《NIGHTS》更高出一筹。网络化方面，单单两天内就接到 140 件以上的合作意向。美国人对英特网的兴趣很高，入网对战将使土星获得大多数美国人的支持。

N64 的机能没什么问题。不过主机 249 美元、软件 69－89 美元的价位实在是太高了。对美国玩家来说，主机售价绝对不能超过 200 美元。此外卡带成本过于昂贵，能否得到软件商的大量支持也是一个疑问。如果没有超大作诞生，N64 要卖到 800 万台是不可能的。

9 月份 N64 发售以后，世嘉会以《NIGHTS》相对抗，另外还有 11、12 月份发售的《SONIC X－TREME》。今年的圣诞节和年末的商战，主要就靠这两份主力软件决定胜负。

在美国对 PS 确实反应有些迟钝，但现在已经在奋力追赶，计划年内赶上、明年超出。一年之后的市场份额应该是土星占 42%、PS 占 38%、N64 占 20%的样子，N64 占有率会相当低。”

——以上　丰田氏　美国世嘉副社长

“现在全美的情况，PS 发售数量总计是 120 万台，软件总销量 500 万份。32 位主机系统，PS 占有 72%，世嘉仅为 22%，根本没有形成威胁。下面该考虑的该是如何应战 N64 的问题了。

N64 的问题是卡带的价格太高。现在的软件并不少，但没有什么好节目，玩家不见得有买主机的必要。PS 方面，目前已有 75 个游戏，到年底还有 125 个游戏要出版，今年的总数就是 200 个。这是对任天堂最大的威胁。

——以上　安东尼氏
美国索尼宣传部长

E3 展欧美软件商对 N64 的反应

SPECT：实际上本公司《TOP GUN》的开发工作已经停止了。这不是 N64 主机本身的问题，而是公司所获得资料太缺乏，开发自然不能尽力。现在最缺乏的是成本方面的情报，这样对将来的收益便不能做到心中有底。反过来说，如果资料充分，就不会有任何问题。要使开发工作顺利进行，不管硬件机能如何高级，任天堂方面的协助是不可缺少的。当初见到 N64 时，确实发出了“确实不一样”的惊呼。但是现在呢？真正启动的只是一些小公司，大公司根本就是按兵不动。

EA：以卡带为媒体是最大的问题。现在的主流是 CD－ROM，成本高、容量小的卡带已经是过去的东西了。主机价格高、软件价格高，从长远来看在美国市场势必陷入苦战。技术方面 N64 的贴面机能、压缩技术等都是一流的，目前公司也正在开发足球类游戏，但成本方面资料太少，不知道消费者是否会有购买的兴趣，得不到积极的情报。总的来说，从制作者的角度讲，N64 并不是一个充满魅力的环境。

UBI：目前发表的软件不少。硬件方面，感到为游戏设计的技术很多。只要软件商进一步增加，大量优秀软件出品必然会走向成功，尤其是在欧洲——欧洲的玩家对高新技术更感兴趣。关键的问题还是在卡带方面，价格、容量是最大的阻碍。音乐部分、影像部分，没有 CD－ROM 是不能实现的。此外还有主机的售价，如果无视这个问题，会有多少玩家购买就很难预料了。

LUCAS：对 N64 的硬件做过直接的比较。在公司的开发工作中，并没有感到在使用卡带上有不方便的感觉。使用 CD－ROM 媒体时，比较多的考虑游戏以外的东西，比如实写动画等等；而卡带没有这方面的要求，就可以多考虑一些游戏本身的东西。现在的计划是今年先制作一个软件，将来还会有其它游戏推出。

注：LUCAS ART 为 N64 制作的游戏是《星球大战》。

B.D.S：N64 是非常适合制作游戏的主机，对我们来说也是很好的一个机会。就现在对硬件的所知，已经感觉到是相当的优秀。在这次展览会上也可以看到，N64 比土星和 PS 更为出色。《飞翔之翼 64》的制作，并没有使用到主机的所有机能。发挥出其最大潜力以后想必是非常惊人的。

注：B.D.S. 为 N64 制作的游戏是《飞翔之翼 64》

由 E3 看未来之趋势

与三大巨头的热战形势成鲜明对照的是，32 位机的开山鼻祖 3DO 却没见到多大动静，仅在松下的展区内占据着一个角落，他们是蓄势待发？以格斗游戏见长的 SNK 公司此次根本没有到场，他们要退出家用机市场了？

E3 是不对公众开放的商务展览，今年是第二届，规模比去年的第一届扩大了一倍。明年换到亚特兰大的世界会议中心，规模比今年还大。E3 的日本展已定在今年秋天举办，正在策划 97 年或 98 年的 E3 中国展。E3 的组织者们成功了，他们借力于电子娱乐业的发展大潮。我们所在的大洋此岸，已经感受到这巨大的冲击波。

在展会上，各大游戏软件公司相当活跃。美国的 EA、Virgin，日本的光荣、CAPCOM 等等。同时为多种硬件平台制作节目，看来是大型游戏软件公司的必由之路。

从节目内容看，美国传统的格斗、体育、驾驶、模拟等类型的节目仍为主流，但为孩子们制作的节目数量明显增加。在大会手册的节目分类表中，就有儿童、教育和育乐（Edutainment）三大类，而纯游戏节目则都归在 Games 一类中，由此可见美国人对孩子的重视。制作精美的节目随处可见、琳琅满目，使人流连忘返。

十年前中国人出国，能够明显感觉到国内外商业的差距。现在中国人出国，这种感觉已经不明显了，好象没有多少东西是一定要到国外买的，国内差不多都有。这次参观 E3，与十年前在国外商场中的感觉很象。十年后，能不能让中国老百姓感觉到，在中国也能很容易地买到制作精美的优秀节目，好象与在国外没多大差别？可能吗？这应当是我们这些业界人士为之努力奋斗的目标。

纵观此次 E3 展，大致可以对未来游戏业的走向下一个定论。那就是：3D 游戏将成为主流、网络联机必不可缺。

事实上，随着新主机（包括 32 位系统）在 3D 多边形处理能力上的加强，各公司都加强了立体游戏的制作，许多原来的 2D 名作也纷纷被重新制作为 3D 游戏。比如《SONIC》（SS）、N64 的《马里奥 64》等均是此例。一些已经在电脑上走红的 3D 节目，如《DOOM》等也被重新包装；界于对话型电影与游戏之间的《D 之食卓》《BIO HAZARD》等更是运用了大量的三维动画技术。如果说，次世代机开始让玩家逐渐接受了 3D 这种全新的游戏系统的话，N64 介入势必促使未来游戏全面 3D 化，这是不容置疑的。

此外，英特网络的全面推广，迫使未来的游戏主机也必须做到网络化。在欧美已经开始有完全生活在网络之中的『INTERNET 一代』诞生，并且数量有大量增加的趋势。这种更便捷、更自由的交往方式将给传统电子游戏带来全面的革新。没有网络的支持，未来的主机也许连一个用户都得不到。

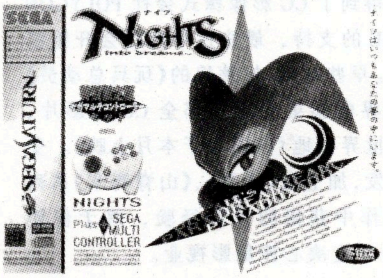
与 E3 盛况相比，我国的娱乐业还处于一个相当低的水平。无论是玩家，还是硬件、软件的制作商，都完全无法同国外同行相比，如再有踌躇，势必将远离国外市场。如何跟上世界的先进水平，这是摆在我们面前的一个紧要话题。

EVENT

世嘉土星发售量超 300 万

据来自世嘉的消息称，截至 96 年 5 月 20 日，该公司次世代主机——土星的日本国内发售量已经达到了 300 万台。这样，SS 成为日本第一个超过 300 万台大关的次世代主机。ENIX 福岛部长是否会因此兑现加盟世嘉的诺言，成为了近日业界和玩家最关心的话题。

此外，截止到 96 年 3 月为止，各主力机种的发售数量统计如下：任天堂红白机 – 6150 万台（日本 1895 万台）、超任 – 3821 万台（日本 1625 万台）、GB – 4766 万台（日本 1216 万台）、世嘉 MD（含 CD – ROM）– 3078 万台（日本 398 万台）、GG – 1062 万台（日本 178 万台）、土星 340 万台（日本 250 万台）；索尼 PS（预测值）– 446 万台（日本 246 万台）、松下 3DO – 132 万台（日本 72 万台）。



▲为了纪念土星突破 300 万台将于 7 月 5 日发行的特别限定版套装，其中包括 ACT《NIGHTS》及对应的新型手柄一只。



▶哇，这么多游戏机！我觉得这是在梦中的仙境，别把我叫醒！

SOFTWARE

世嘉对电脑市场大举进攻

继《VR 战士 REMIX》和《飞龙》之后，世嘉再度染指电脑市场。近日，SEGA 发表了数个对应 WIN95 的游戏制作计划。

与前作不同的是，今次发表的节目无需特别附件支持（前两个作品必须使用专用 3D 图形处理器）便可以在 WIN95 下直接使用。现在，已经确定的作品有：《VR 战士 PC》、《SONIC CD》、《ECCO》（海豚）等。年内预备推出的土星和 MD 的移植大作总共有 20 件。

“为了让玩过土星与 MD 的玩家在电脑上享受到世嘉游戏的乐趣，移植游戏将作一定的改变，敬请期待。”（世嘉　宣传部）

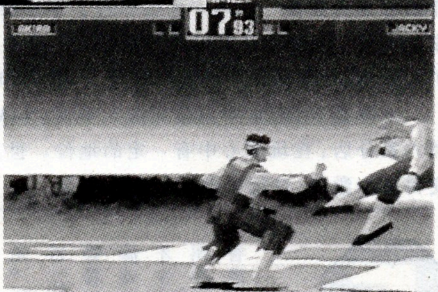
比土星还贵！？



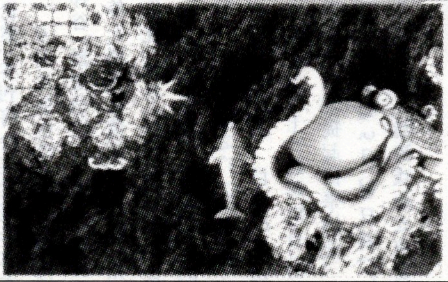


◀以前发售的《VF REMIX》是要加特殊附件的，可是那样一块卡比土星主机还要贵，有谁会真正对它感兴趣呢？

世嘉帝国进军个人电脑！



▶这是《VR 战士 PC》的开发画面，其 POLYGON 描绘的人物与土星版十分相近。



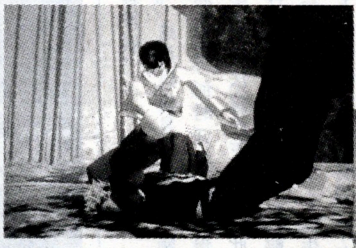
◀在 MD 及 MD – CD 上大受欢迎的《海豚》也在 WIN95 上复活了。

SOFTWARE

AM2 研完成《VF3》，业界将再掀 VR 狂潮！

据来自世嘉的消息称，万众瞩目的 ACT 巨作《VR 战士 3》的开发工作已完成，《VF3》的成品机型已于 6 月初在东京玩具展上亮相，预计将于今年 7 月份正式推出。

《VF3》是世嘉尖端技术部门 AM2 使用了该公司最新型的底板 MODEL3 制成的对战游戏，其画面与音响效果之出色，可与电影《魔鬼终结者 2》中的特技相比拟。



▲梅小路葵的场地在竹林之中，一条小溪在涓涓地流淌，空中还散漫着薄薄的雾。

▼再仔细看看葵那宽大又半透明的和服袖子及领口的自然摆动，可以想见 MODEL3 的强大机能。



SOFTWARE

世嘉电脑网络游戏开局

SEGA在英特网中的游戏《VR UFO追踪》于日前开局。该游戏设在世嘉的HOME PAGE中，每月将抽选20名玩家赠送特制的奖品。

网络游戏的设置是世嘉于6月份大规模更新HOME PAGE的主要原因。世嘉认为，只要能够得到较好的评价，续作频出也是可能的。考虑到将来土星可以对应网络，相信不久将在英特网中便可以玩到SS的GAME了。

EVENT

索尼受不公正竞争指控

索尼公司由于限制PS在各专卖店的售价，以及禁止商店低价贩卖二手游戏软件的行为，涉嫌违反公平竞争法，最近受到了日本公平竞争委员会的调查。此事件在日本业界引起了喧然大波。

“目前本公司正全力协助委员会的调查行动，有关此事件的所有情况现在无可奉告。”（索尼　宣传部）

据悉，如果指控成立，索尼将面临巨额罚款，并将被迫开放PS及软件的价格限制，从而大大减少会社的收益。（消息灵通人士）

AMUSEMENT

世嘉与南梦宫中国领土之争全面展开

SEGA上海第二分店于6月底正式开业。这样，加上下半年的新店铺计划，该公司与NAMCO争夺中国市场份额的竞争已全面展开。

第二分店原属ATLUS（梦大陆）的产业，紧靠申城商业重地淮海路，店位极佳，世嘉亦有意将其建为招牌店。据来自世嘉华瀚（世嘉中国公司）的消息称，目前该公司已引进了SEGA的优秀作品近百件，一些超新作品也预备登场——其中包括即将于本月推出的《VR战士3》。为争取玩家的支持，世嘉计划采用在日本屡试不爽的方式：组织大规模的比赛以扩大影响，目前如日中天的《VR战士》系列和《VR足球》是当然之选。

上海是NAMCO中国公司的大本营。NAMCO在此已拥有三年的经验和六家分店，在玩家心中有一定的地位。世嘉的进入必然会使市场竞争变得更加激烈，对玩家则是大大的福音。

AMUSEMENT

NAMCO计划制作CG电影

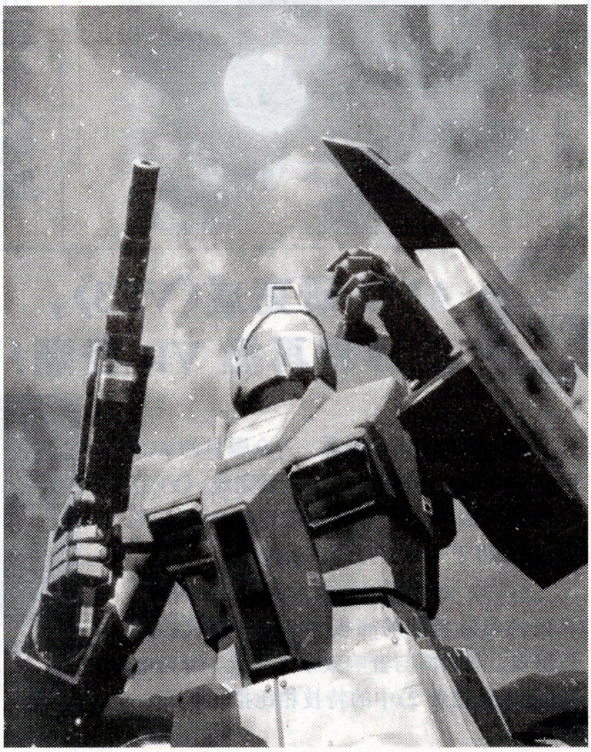
NAMCO开始计划制作全CG电影，目前已经得到了CG影像株式会社POLYGON PICTURE的支持，最快在年内就会开始制作工作。早些时候，好莱坞的《玩具总动员》作为世界电影史上第一部全CG的影片，轰动了世界各地（我国定于本月上映）。受该片启发，加上在《铁拳》、《山脊赛车》系列游戏制作中获得的宝贵经验，终于促使NAMCO下定决心涉足影视业。

文/KEN　责编/PINSER

EVENT

中国索赔额最大的游戏业官司

大概是嫌大陆游戏业太寂寞，以生产『博士』磁碟机闻名大陆的香港『邦谷』公司5月29日就『广州港之广贸易商行』侵权一案向广州中级人民法院提起民事诉讼。据邦谷公司法人代表、总经理梁耀才先生说：『博士』磁碟机自92年问世以来在港台及东南亚一直是游戏业的主流产品，目前已推出第七代。近一两年来在大陆销售走势看好。广州『港之广』假冒『博士7』磁碟机及说明书，并声称为『邦谷』代理商，严重侵害了『邦谷』的权利并使『邦谷』至少损失400万港元。据此『邦谷』提出停止侵权，停止销售假冒的磁碟机，赔偿200万港元等七项诉讼请求。日前广州市中级法院已正式受理此案，并接受『邦谷』预交纳的21010元案件受理费。何时开庭，还不得而知。『港之广』方面目前也没有什么说法。这可以说是大陆索赔额最大游戏业诉讼案，本刊将会连续报导事态发展。



蝙蝠侠与罗宾的冒险

城市奇侠
正义组合

随着“轰——”的一声巨响，关在监狱中的罪犯破墙而逃，城市中再度被邪恶的匪帮搅得天翻地覆。“祝我生日快乐吧！哈……”匪首的气焰十分嚣张，这一切做为城市保护者的 BATMAN 和 ROBIN，当然不能坐视不管啦！

MD	厂商 SEGA	类型 ACT
	容量 16M	

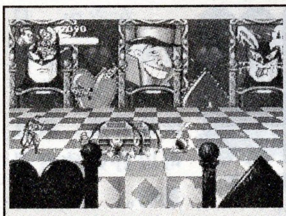




一款绝对优秀的美版动作游戏！







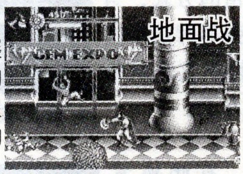
◀这款游戏的画面绝对会令玩者感到吃惊的。

又一款以美国英雄人物蝙蝠侠为题材的游戏由 SEGA 公司制作而成。游戏的最大特点就是画面效果十分优秀，虽然都是以 2D 横版的方式进行的，但有些背景上的物体会随主角的移动而改变外型，颇有 3D 的感觉。另外，此游戏的关数也比较多。

共有两种模式

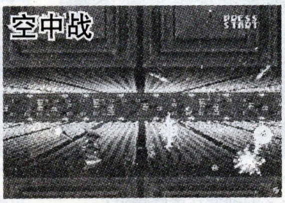
这是主要的作战方式，两名主角在街头巷尾施展拳脚，打倒一群群扑上来的敌人。在这时，你一定要眼明手快，否则蝙蝠侠在你的手里可要吃大亏了。

地面战



◀别看单个敌人不起眼，若是一群敌人同时冲过来……

空中战

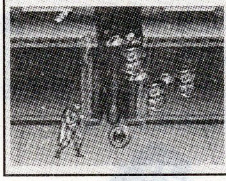


◀在空中，躲避是一件最重要的事。

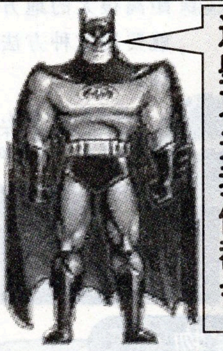
有些关要在空中与敌人战斗。这两名身披斗篷的正义战士都可以在空中飞行，而敌人也不甘示弱地在天上与你纠缠，打不过的话就快闪呀！

宝物在垃圾桶中

在游戏中，随处都可以打破某些物品（如垃圾桶），里面会有宝物出现，除了可以加强火力的宝物以外，还有能量宝物及“清屏”宝物，都是好东西呀！



◀打破垃圾桶，并「吃」掉里面的东西，真脏呀！



拳爬



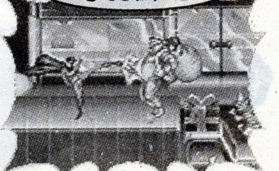
可以用双手抓在屋檐等地方，使身体悬挂起来。攀爬时也可以攻击敌人。

跳跃攻击



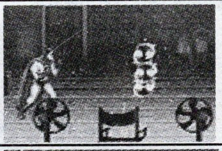
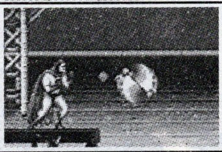
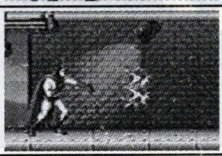
当跳跃中再按一下跳跃键（B键），并配合方向键，就可以使出跳跃攻击，而且可以连续攻击几下，对有些敌人非常有效。

拳打脚踢

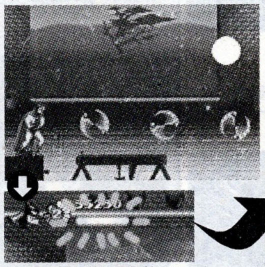


当敌人近身时，就要靠拳脚来解决问题了，而且这样的攻击是最为有效的，弱小的敌人只一下就完蛋了。

在敌人处在远距离时，按攻击键（A 键或 C 键）就会发出蝙蝠镖，并且画面右上方的能量槽蓄满时，可发出大威力的蝙蝠镖。共有三种不同类型的蝙蝠镖，每种都可以通过获得宝物来提高威力。

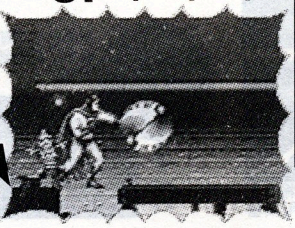
红色蝙蝠镖		蓄能速度及攻击力很平均。
绿色蝙蝠镖		蓄能速度最慢，但攻击力最强。
蓝色蝙蝠镖		蓄能速度非常快，但攻击力稍差。

▼平时只能发出一般的蝙蝠镖。



▲只要能量槽蓄满……

POWER UP！！！





蚯蚓战士 2

动物超人
爆笑登场

自从一代起,《EARTHWORM JIM》就以它那美丽的画面、良好的操纵性及美国式幽默受到欧美玩家的喜爱，继而在日本也受到了欢迎。而这次 JIM 的女友又被抓走了，它只得再次端起正义的枪，出发啦！

MD	类型 ACT	容量 24M
	厂商 SHINY＆PLAYMATES	



在欧美比《超级大金刚》还受欢迎的 ACT！



我的基本行动技巧

虽然只是一条蚯蚓，但战士必竟还是与众不同的，我除了跑跳之外，还会许多技巧，可我自己会并不重要，重要的是玩者您要熟练掌握呀！

蚯蚓长鞭

这是利用我自己的身体进行攻击的方式，当我弹尽时就要按 B 键用它来对付敌人了。



▲"锵锵，我手执钢鞭将你打！"

安全着陆

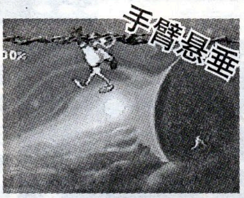


▲"哎哎，醒醒，醒醒！你怎么连跳伞都能睡着呀！"

在空中，只要按住 A 键，我就会打开降落伞徐徐降落，沿途可以好好欣赏风景哟。

手臂悬垂

有些地方只有通过长长的藤蔓才能过去，我就要跳起来拉上键用双手抓住它，并一下一下移过去。



▲大自然的风景虽然很美，你也不用到这儿来欣赏呀！

粘液秋千



▲"啊呀！女友我来啦！""我也来啦！我也来啦！"(谁又犯病啦！)

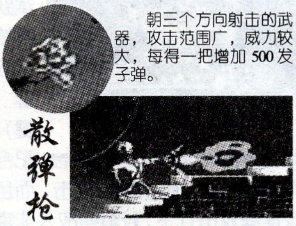
在跳跃过程中，按 C 键的话我会发出绿色粘液粘住有绿色粘液的地方并可向前荡出去，许多距离很大的地方就要用这种方法过去。



七种武器让我使用

既然是战士就要拿着符合这个职业的道具——武器，制作者给我设计了六种枪，每种都有自身的特点，它们的共同点就是都会有弹量的限制，且当我得到一种新武器时,旧武器仍然保留着。

散弹枪



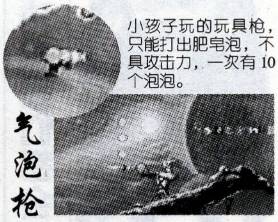
朝三个方向射击的武器，攻击范围广，威力较大，每得一把增加 500 发子弹。

超级等离子炮



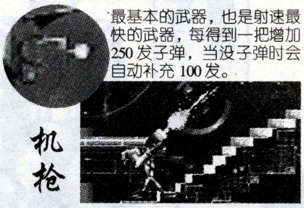
威力最大的武器，能将屏幕中的敌人一下干掉，但每得到一次仅有一弹。

气泡枪



小孩子玩的玩具枪，只能打出肥皂泡，不具攻击力，一次有 10 个泡泡。

机枪



最基本的武器，也是射速最快的武器，每得到一把增加 250 发子弹，当没子弹时会自动补充 100 发。

电击枪



用于在沙土中作战，可将沙土打松并从上方落下来用来垫脚,无弹量限制。

火焰炮



发射一团长长的火焰,威力极大，每得到一把加 2 枚火焰弹。

导弹



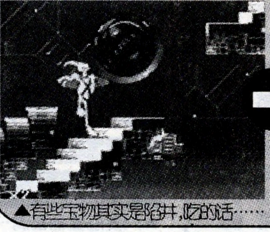
发射后可自动寻的，威力较大，每得到一次加 3 枚导弹。

还有许多宝物

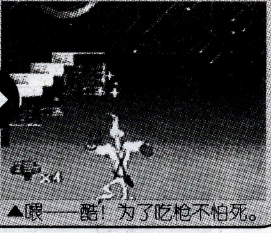
除去各种枪械的宝物之外，制作者也为我设置了许多别的宝物，大多都在沿途就能看见，尽量让我多吃一些吧！因为这是对你也有好处的,可以多玩一会儿哟。



▲哇，蚯蚓罐头，请吃吧，别客气！



▲有些宝物其实是陷井,吃的话……



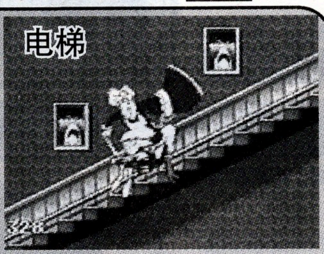
▲喂——酷！为了吃枪不怕死。



设计者使你成为明星，你要感谢他们！

SHINY 的制作人员不但赋予了你灵活的身体和各种技巧，让你在美丽的背景中冒险与战斗，更应感激他们的是游戏的创意非常优秀，几乎每一关都能让你在轻松幽默的气氛中前进，并且每一关都能让玩者感到新意，不会有雷同的感觉。这些都是使你成为明星的因素，是 SHINY 的制作者给了你这一切，并通过你把这一切享受带给玩家。

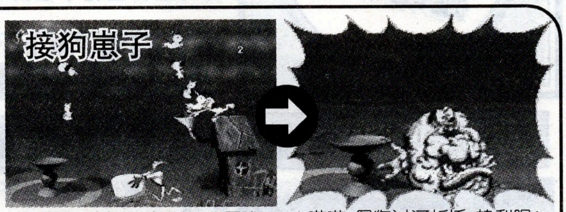
电梯



▲欧巴桑（老奶奶之意），你们家为什么除了楼梯没有别的东西呢?

在第一关中会有斜上 45 度角的电梯，在你乘坐时有许多老女人掉下来，你好心接住她，可她却打你，人类何时能对动物文明些呢？现在还是躲开为妙。

接狗崽子



▲狗来啦！狗来啦！请看弹！狗马戏！　▲嗷嗷，母狗过河拆桥，势利眼！

可恶的 Psy Crow 在胡乱扔小狗崽子，你好心用软垫接住并将它们弹向母狗处，可母狗却还是对接不好的你的狂咬（差点就得狂犬病），还好 PsyCrow 经常扔一些宝物和炸弹给你，你弹给母狗后，它会教训 PsyCrow 的。

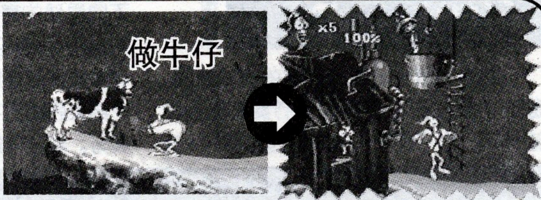
土中行走



▲土中纵横显英雄本色！　▲唉呀！唉呀！唉呀呀！

这似乎才是你的本行，不同的是每当我的位置不够高时，就要用枪打松上方的土，让它们掉下来垫你的脚让你过去。

做牛仔



▲"请你跟我回到牛圈里去吧！PLEASE！""哞——"　▲对于瞧不起蚯蚓的牛，必须送到炼乳厂去！（这不是泻私愤吗?）

奶牛从中圈中跑出去了，你要当牛仔去把它们赶回去，有些牛头上有定时炸弹，先要赶它去澡盆中去熄灭，还有飞机要捉那些牛，你要用蚯蚓鞭狠狠地抽它。

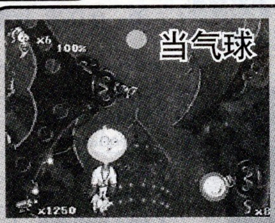
运猪



▲喂，猪们，别老象幽助那样蹲在地上！

有时你要抱起一头猪（蚯蚓抱猪?!）放到一些机关处来砸某些怪物及压起挡路的开关。

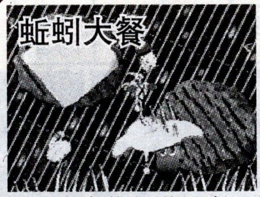
当气球



▲十五的月亮，到了十六也没我的头圆！

你的头被充上氢气向上飞，途中要通过按 B 键放气、C 键充气来控制速度，可不能让你的头被击中呀！不然，咻——，自由落体！

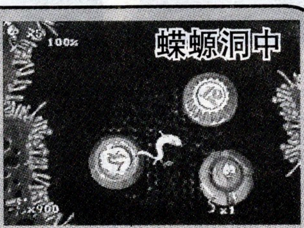
蚯蚓大餐



▲「我不是食物，我是主角呀！」「什么「煮饺」，我看你象面条！」

在食物的世界中，似乎只有一种欲望——吃！但你要利用鸡蛋才能从热烤箱上过去。原本见到那些美味也想吃的你却也被当成食物，有人一劲地向你撒调料！

蝾螈洞中



▲「「脖子鸡」是什么东西?」「笨蛋，那叫「鸡脖子」!」

在晦暗的蝾螈洞中前进，不能碰到周围的纤毛状物质，这里居然有波子机，碰上的话就会乱弹一气，最后还有智力测验。

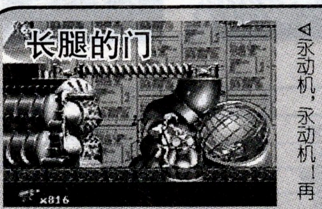
飞行



▲嗨，乘客您好，由于身体太重，飞机超载，请每人买两张票。

骑着火箭助推器在天上飞，目的是要把气球吊着的炸弹顶至关底去炸它，若飞过了头要按 C 键掉头回去，还要小心，不断被抛上来的猪会让你难受不已。

长腿的门



▲永动机，永动机！再也不用找能源了。

门居然也会长腿，你总想追上它却不行，设计者居然要你用衣柜来挡住它，这衣柜居然伸腿将那门绊倒。而疯狂的保险柜也要靠吃飞起来的文件才能安静。

摇滚赛车

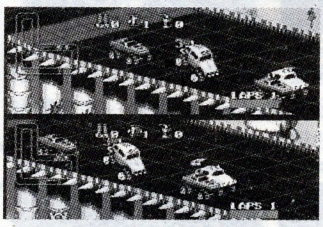
摇摇滚滚
碰碰撞撞

很早就在 SFC 上玩过这款游戏，当时就对其新颖的创意及爽快的感觉所吸引。现在，MD 版也能玩到了，依旧是几名各星球上的摇滚明星驾驶着巨轮车在赛场上驰骋，快感也依旧。

MD | 厂商 INTERPLQY | 类型 RAC | 容量 8M

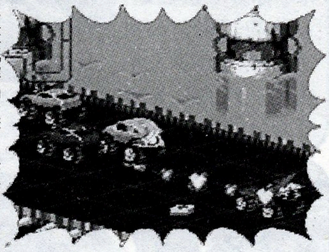


听说过摇滚乐与赛车结合吗？这里就是！


◀赛车居然能够在摇滚乐中进行？！

这是一款十分新奇刺激的赛车游戏，原因不仅在于它那热烈而节奏鲜明的摇滚伴乐，也不仅在于自始至终清晰的人语解说，而更在于独特的 45°视角、优良的操纵感和各种各样的武器装备。

游戏的主角是六位来自不同星球的摇滚明星，他们分别都有不同的驾车能力。玩家可以根据自己的爱好来选择。游戏将在不同星球的赛道上进行，每次进行 8～15 轮的角逐。每轮只有几圈，主要考验玩家的弯道技术和使用各种武器装备的能力。每轮结束后根据不同的名次颁发奖金及加记奖分。奖金可用来购买更强的装备甚至新的赛车，而要取得足够的奖分才可以飞往另一个星球去参加下一站的比赛。

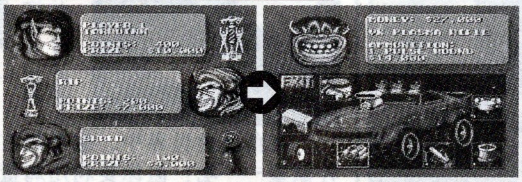

▶在比赛中还可以使用武器来攻击对手。

摇滚乐手要用赛车来与对手竞争！

游戏有常规和对战两种模式，可以用密码储存进度。这两种模式都可以双人玩，有 Rookie(新手)、Veteran(老手)、Warrior(斗士)三种难度。随着难度的增大，竞争更趋激烈，场面也越发火爆。

奖金和奖分

名次／奖项	一	二	三	四
奖金	10,000＄	7,000＄	4,000＄	下次努力
奖分	400	200	100	下次努力

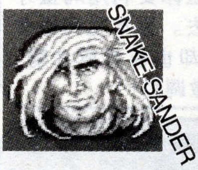

◀尽量争得好的名次，以获得奖金。

◀有了钱就可以购买好的装备。

常规模式中，玩家通过比赛获取奖金，购买装备或赛车。一站站地比下去就可以看到结束画面。对战模式中，玩家一上来就可以得到一辆超级赛车，所有零部件均为最强，武器弹药数量最多。在这里，玩家要向五个不同星球上的对手挑战。

六位摇滚英雄档案

姓 名	所在星球	能 力	
Snake Sanders	Terra	Acceleration	Top speed
Cyberhawk	Serpertis	Acceleration	Jumping
Invanzypher	Fleagull	Jumping	Top speed
Katarina Lyons	Panteros V	Jumping	Cornering
Jake Badlands	Xeno Prime	Acceleration	Cornering
Tarquinm	Aurora	Top SeeSpeed	Cornering









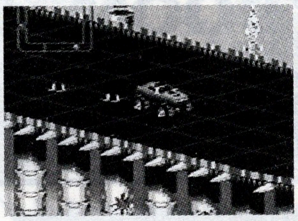


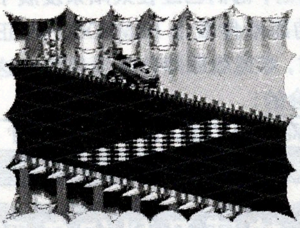


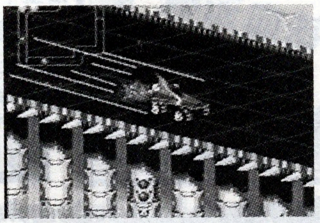
赛车零、部件及武器装备

	使用	一级	升级价格	二级	升级价格	三级	升级价格	四级
发动机	——	COBRA MARK Ⅶ	40,000＄	WAR HAMMER	70,000＄	SUPER CHARGER	110,000＄	ATLAS POWER BOSS
轮胎	——	TRACK MASTERS	30,000＄	ROAD WARRIORS	50,000＄	SUPER MUOWHUMPERS	70,000＄	ATLAS POWER CLAWS
减震器	——	RASS HOPPERS	20,000＄	HYDRDSPRINGS	40,000＄	HYDR O TWINPACKS	60,000＄	ATLAS POWER LIFTS
装甲	——	DEFENDER	24,000＄	RHINDSKIN	48,000＄	SABRRTOOTH	64,000＄	ATLAS POWER PLATE
等离子步枪	按 A 键	VK PLASMARIFLE	14,000＄	+1	——	——	——	——
导弹	按 A 键	ROGUE MISSILE	20,000＄	+1	——	——	——	——
触发雷	按 C 键	BEAR CLAWMINE	20,000＄	+1	——	——	——	——
跳跃喷射器	连按两下 B 键	LOCUS JUMP JETS	6,000＄	+1	——	——	——	——
喷射引擎	连按两下 B 键	LIGHTNING NITRO	24,000＄	+1	——	——	——	——
散布雷	按 C 键	K.OS SCATTERPACK	24,000＄	+1	——	——	——	——
滑油释放器	按 C 键	BF'SSLIPSAUCE	20,000＄	+1	——	——	——	——

发动机升级可以改善赛车的 Accleration(加速度)和 Top speed(最高速度)；轮胎升级可以改善赛车的 Comreing(转弯性能)；减震器升级可以减少赛车腾空后落地时的损伤；装甲升级可以提高防御对手攻击的能力，减轻触雷时的损害，甚至可以利用自己装甲厚壮的优势对对手进行挤、撞；滑油释放器放出的滑油可使赛车失去控制一小段时间；触发雷象放在公路上禁止通过的标志，赛车碰上它会损坏或爆炸；散布雷投放后会在跑道上散开来，赛车触到其中任一颗都会损坏或爆炸；安装跳跃喷射器的赛车按两下 B 键会腾空跃起，避开路面上的障碍物或闪开对手的攻击。安装喷射引擎的赛车连按两下 B 键会喷出火焰突然加速，可以在起跑时抢占先机。”


▲放出润滑油，给对手来个『溜菜』。


▲跳跳！摇滚赛车缺了跳可不象摇滚。

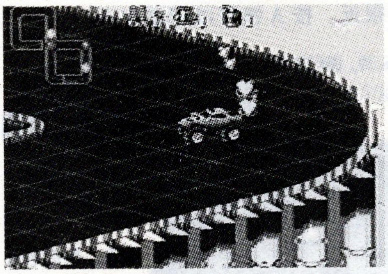

▲呀嗬！看我的车象不象蝙蝠侠的蝙蝠车。

赛车一览表

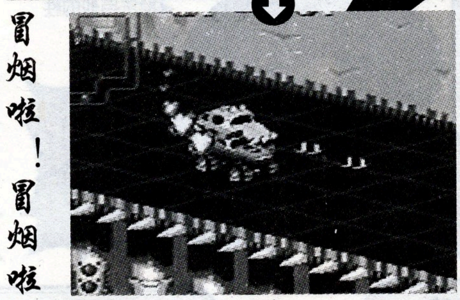
档次＼项目	名称	价格	武器	设障物	性能特点
一档	MARAUDER DIRT DEVIL	18,000 $	等离子步枪	滑油投放器	能够跳跃，可跃过路面上的障碍物，但速度较慢。
二档	AIR BLADE	70,000 $	导弹	触发雷	能够利用涡轮发动机的加力功能能突然加速，速度快，但车身较长，转变不灵活。
三档	BATTLE TRAK	110,000 $	导弹	散布雷	由于采用履带式前进装置，因此转弯性能特别好，且也有涡轮加力功能，速度也很快。
	HAVAC	——	SUNDOG BEAM(一种会在赛道上弹跳的圆球)	散布雷	基本上是一艘气垫船，船体与地面不接触，因此一般障碍物对它无效，而转弯和落地性能也非常好。

摇滚赛车的规则就是一边摇滚一边赛车

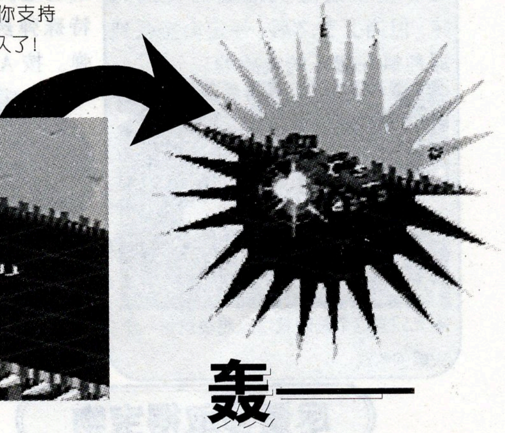
拐弯干嘛要冒烟？！


▲侧滑是最重要的技术，熟练掌握的话会使你常处于领先位置。


◀看，你支持不了多久了！

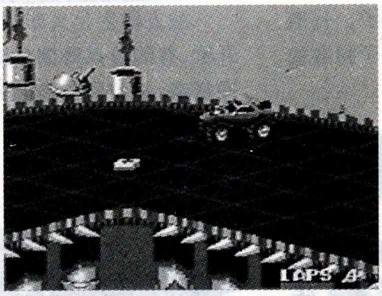


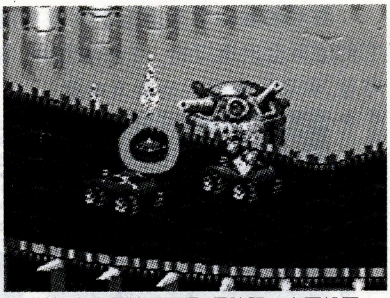
▲若仍不想办法改善就会……



由于是斜 45°视角，与其它赛车游戏不大一样，不过经过几轮比赛后就会适应的，那时你就会感到操纵起来非常灵活。如果是新手的话还是请你选择弯道技术好的摇滚英雄，这样你会很快进入佳境。弯道技术虽然一般，但加速度和最快速度高的摇滚英雄是老手们喜爱的角色。因为在转弯时可以通过侧滑技术来减速，基本上可以与弯道技术好的角色做得一样好，而进入直道后的冲刺就可以充分发挥自己的优势了。而且，高手们侧滑时掀起的烟尘以及轮胎与地面摩擦发生的尖啸声会使场面变得更加刺激。

在玩的时候要注意右下角的红杠，它表示赛车受损的情况，当只剩下一点点时，赛车会冒出滚滚地浓烟，这表示如果再经受一次碰撞或打击赛车就会爆炸。在赛道上经常会出现一些宝物，取到红十字会使血(红杠)加满，取到灰色的会得到 1,000 $ 奖金。赛道上的障碍也不少，除去赛手们人为放置的外，还有一些会使赛车减速的水塘和使赛车发生失控旋转的油渍，要小心提防，及时躲避。


▲每条赛道上的宝物数量有限，所以先吃为妙！


▲当然，宝物虽然要取得，但障碍一定要躲开。

文/时雨　责编/PINSER

毁灭警官

铁血无情 生化警官

一个邪恶的黑暗军团 MAURADING 企图统治整个宇宙。目前，他们已经在太阳系发展了力量，其军团中的黑暗传教士 DEMNOGONIS 正在金星上发展邪教，难道就眼睁睁地看着他们这样干吗？我想你不会的！

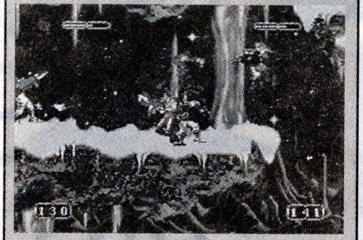
MD 厂商 PLAYMATES 类型 ACT 容量 16M



一款充满刺激、快感及科幻色彩的 ACT！

《魂斗罗》是全国电玩迷的“启蒙”游戏，也是这一类节目的典范，现在由美国公司制作的《DOOM TROOPER》又可以让你体现那种快感了，赶快同朋友一起并肩作战吧！

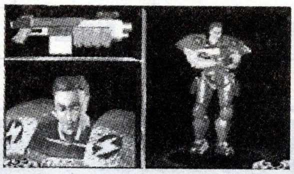
游戏非常火爆刺激，画面效果也是很优秀的。刚开始玩时会有一些不适应其浓重的美国风味，但当上手之后，一定会感受到那种疯狂战斗的快感的。



▲光只看这个画面就可以想象这是一个火爆的游戏。

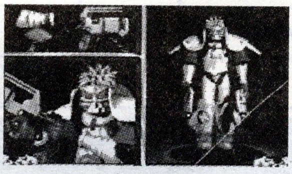
两名最优秀的铁血骑警

MITCH HUNTER



身材高大魁梧，双手持一把冲锋枪，但该枪的射速过快，所以要注意弹药的数量。得到特殊弹药后可发射无距离限制的枪榴弹。按 A 键可以用枪托攻击

MAX SETINER



身披金属铠甲的警官，双手各持一把微型冲锋枪，射速适当，不必过分担心会将弹药耗尽，得到特殊弹药后可喷出火焰，但距离很近。按 A 键可以用腿攻击。



◀枪法与他的性格一样火爆！

▶嗨，请你尝尝这个吧！

▶用枪托猛击敌人头部。

◀哇，桑吉尔夫的正踏腿。

尽量多取得宝物

游戏的途中有许多悬浮在空中的箱子，打破它们之后会出现宝物，有加体力的、有加子弹数的等等，但要注意有时还会出现敌人。

▶打破这样的箱子便可得到宝物。



续关机会

医药箱

弹夹

特殊弹药

1UP

顽固的敌人会作垂死挣扎

敌方的生化兵非常凶猛，有的敌兵被打掉了脑袋还会向你开枪，有的敌兵瘫倒在地上还会向你开枪。有的更是枪刀疯狂地冲过来，被打得支离破碎还不忘在向你补上一枪，所以一定要彻底干掉每名敌兵才行。另外，途中弹药用尽的话，只要过一会儿会自己补充一定的弹药。



▲被打得头都掉了，可过了一会儿……



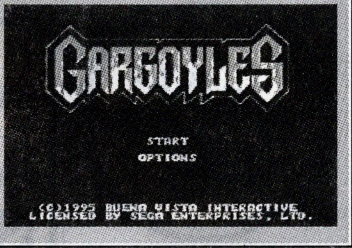
▲居然还敢不死，让我来送你上路吧！

魔界使者

穿越时空
寻找圣物

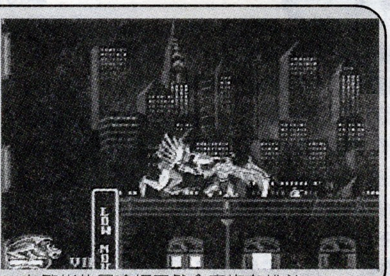
不知各位有没有玩过 SFC 上的一款 16M 的游戏《恶魔之纹章》，游戏所展现的奇幻故事、长着翅膀的魔鬼主角、多彩的攻击方式及颇高的难度都令玩者心醉不已。现在由美国公司制作的与其类似的游戏正等着你去心醉呢。

MD	厂商 BUENA VISTA	类型 ACT
	容量 24M	



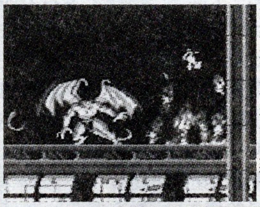
为了寻回民族的圣物而在魔界展开冒险！

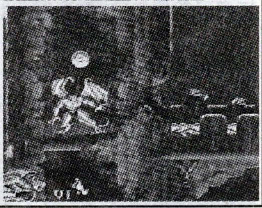
故事发生在中世纪的苏格兰，有一个叫 GARGORLYS 的古老种族，他们与一伙无耻地霸占着 ODIN 神秘的眼睛的北欧海盗斗争，那伙人被称为维京人。GOLIATH 是 GARGORLYS 人的领袖，他拥有强大而神秘的力量，为了寻找种族护符，他来到现代的曼哈顿岛，在那里的神秘空间中与一伙叫 ROBOTS 的魔界种族战斗，如果失败的话，GOLIATH 就会被变成石头。


▲在繁华的曼哈顿居然会魔族在战斗。

获得宝物的方式有两种

游戏途中有两种获得宝物的方法：一是打倒敌人而获得；另一种是从隐蔽的地方获得。有些宝物的隐藏地点很难达到，能否取到只看你的本领啦！


◀每打败一名敌人都可以得到加血的宝物。


◀有些宝物很难得到，但为活下去也要拿呀。

GOLIATH 所拥有的能力

战斗能力

作为 GARGORLYS 族的领袖，GOLIATH 的战斗能力是很强的。他可用连续拳击打敌人，也可以将敌人狠狠地摔在地上。拳打的速度很快，但威力不大，摔投虽可一击致命，但速度慢，在不熟练时很容易吃亏，所以要尽量利用初期敌人不多且弱时多多练习摔投，以备后用。


▲拳打用来对付较弱的敌人还可以，但遇到强敌时就不灵光了。


▲摔投虽不太好用，但这是一击必的技巧呀！

行动能力

在这个游戏中行动能力可以说要比战斗还重要，因为往往许多难关都需要有极娴熟的技巧来完成，只有对于动作游戏非常精通的玩家才能应付自如吧！



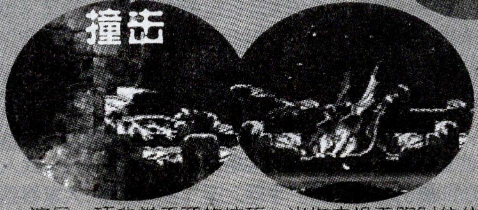
GOLIATH 可以跳跃，若在半空中再按一下 C 键就可扇一下背上的翅膀，并向上飞高一段距离（蝙蝠侠？）



在跳跃或飞行的过程中可以爬到墙上，有些高的地方要靠爬上去才行。不止是墙，许多地方都可以爬上面。



跳起抓住某些物体并借力将身体荡过去，有些关这项技巧是唯一过关的办法。



轰！

这是一项非常重要的技巧，当你走投无路时往往是有石头堵住了路口，就要用前＋B 键来撞碎石头，而要撞碎石桥，则需跳至空中按下＋A 键。这种技巧也可以攻击敌人。

勇者斗恶龙 VI —幻之大地

亦真亦幻 勇者屠龙

魔王姆多被打倒了，然而耐克等众人的冒险却并未结束……，在王宫中又发现了一个与耐克长得一模一样的人，他究竟是谁呢？而耐克的真实身份又是什么呢？



SFC	厂商 ENIX	类型 RPG
	容量 32M	

（接上期）

轻松时光

耐克从大臣那里得知，德玛神殿在梦的世界复活了，大家便急急赶到神殿，向祭司提出转职的要求。根据传统 RPG 的经验，勇者＋战士＋僧侣＋魔法师是理所当然的最佳组合。一般最初的转职，让耐克做战士、汉森做武斗家、芭芭拉做僧侣、查莫罗做魔法师、米莉尤做魔物使比较合适，并立刻去捉两只史莱姆加入。

消灭姆多后，便可以乘神之船在现实世界里到处溜哒。先到肯特村东面的芒斯特尔村（**モンストル**）看看。村民们说在这村子里住着一名叫阿穆斯（**アモス**）的勇者，一直守护着他们，可自从上次出外讨伐魔物后就染上怪病，会在半夜变成怪物。果然，晚上怪兽出现了，耐克等赶忙上前去收拾它。第二天，耐克从村口老婆婆处得知北之山有能医治阿穆斯的理性种子（**りせいのタネ**）。在北之山山顶，一颗会说话的草叫耐克到泥地里寻找，终于发现了理性种子。回村找到阿穆斯，把解药给他吃（选两次"**はい**"），如是者便能将他拉入队伍。（注：如果在取得种子前去找阿穆斯，并将其变身的事告之，他会惭愧地离开村子，永远也无法令他加入！）

从圣玛利诺镇乘船向北，再往东步行就可到达阿克伯尔特王国（**アークボルト**）。耐克一进城就看见一名剑士拖着口棺材离去，打听下来原来是应国王的召集去城西北面的旅人洞穴铲除魔物，我们也去。耐克要先通过两轮守卫的测试方可见到国王，见到国王后才能提出到旅人洞穴去。为了证明耐克的实力，国王让兵士长普拉斯特（**ブラスト**）在城内的训练场和众人比试。战胜普拉斯特后，国王说若能收拾洞里的魔物便可获得王国中最强的武器"雷鸣之剑"，接着命大臣把一口大棺材交给耐克，让他把魔物的尸体带回来作证明。但在旅人之洞的尽头，耐克看到先前的剑士泰利（**テリー**）正和一匹恶龙作战，只见他很轻松地便收拾了它。回到城堡只能看着泰利拿了雷鸣之剑得意洋洋地离去，真是可气！穿过旅人的洞穴，在附近三间小屋中调查后，从西面的楼梯到梦的世界。

再战魔王

耐克从梦的世界东北面的大陆经过南面的洞穴，来到了沙漠之乡卡尔卡德（**カルカド**）。在这里可听到有关幸福之国及西之岬的情报，不久天色阴暗下来，耐克便出村在大陆的西面发现村民所说的移动岛。登上岛后与水手交谈后，移动岛就开始航行。耐克进入室内，看见很多由村子里来的村民，和酒保交谈后（选三次"**はい**"），他会等到达目的地时叫醒耐克。到了目的地后，众人却是被怪物所叫醒的，并被带到"幸福之国"。在城堡里，大家看到有许多怪物正向魔王朝拜，还在祭坛前发现了被石化的卡尔卡德村民们。见此耐克非常愤怒，遂向四天王之二的加美拉斯（**ジャミラス**）发起攻击。战胜后村民们回复原状，同时释放了小金币王的灵魂，令其城堡在梦的世界重现（位于耐克最初掉下的大窟窿处）。

取得移动岛后，耐克可先回其故乡莱夫科德村，以 7000 元买下武器店中那副闪亮的精灵之甲（**せいれいのよろい**）。然后以移动岛到幸福之国西南方的小庙，有位老伯告诉耐克有关传说四武具及神之城的情报。在地底魔城西南方有一道楼梯，可以此走回现实世界，通过东南方的关卡便可抵达贺尔斯特克王城（**ホルストック**）。该城的国王贺尔汀（**ホルテン**）请求众人带其子贺尔斯（**ホルス**）到城南的洗礼之洞去接受神的洗礼，以令他勇敢起来。问过地下室的小孩后，结果在城一楼右边的货仓找到王子，国王训示过后，王子便和耐克一起走。但到了一楼又再度失踪，最后在地下室通往外庭的石台上找到他。众人出城向南方洗礼之洞进发，但没走多久王子又逃掉了，这次是在王城东面的贺尔戈达村（**ホルコッタ**）左上方民房找到他。进入洗礼之洞，虽然途中王子又会逃走，但最后总算是通过了三项试练，平安地回到王城。当晚，城内举行了盛大的庆祝会，国王将国宝魔法钥匙送给耐克以示感谢。耐克现在可以由城西小庙的井移动到梦的世界了。

会飞的床

出了水井后向东行，来到了克利尔威尔镇（**クリアベール**）。在镇里打听到有关飞行床的情报，可惜那已经是过去的事了。耐克再从镇西面的井到达现实世界，然后东行至这里的克利尔威尔镇。在教堂中，耐克听到了一对夫妇向神父求教有关他们儿子约翰（**ジョン**）死去的事，得知在东北方的命运之墙上可得到勇气之岩，若能把其碎片带回来的话，可使约翰超生。助人乃为乐之本，耐克遂前往命运之墙。在入口的山洞内，神父告诉耐克山上有一件叫黄金锄（**おうごんのつるはし**）的秘宝。耐克沿着石壁的空隙往上爬，发现某些去路受阻，还有左上方有一悬空的洞，于是走到洞的上方然后往下跳，进入洞中得到了黄金锄。现在可以用黄金锄将先前堵住去路的石墙敲掉了。上了山顶用锄头在勇气之岩上挖下一块碎片来。回村后，将勇气碎片（**ゆうきのかけら**）交给约翰的父母，然后休息。在梦中，约翰出现并向耐克表示感谢，他将自己的床施以法力，成为飞行床（此时耐克会自动返回梦的世界）。取得床后，往西飞到占卜婆婆的家。

从占卜婆婆处得知现在要去北面的井，于是立刻穿过位于阿莫尔南方的井，到达现实世界。来到东南方的法恩王国（**フォーン**），获悉城内的公主被魔法封在了镜子里。耐克向大臣询问国王的去向后，在地下室找到了他。回到王座，耐克告诉国王自己有太阳神之镜，他便带众人回地下室中的镜房。可惜太阳神之镜未能使公主复活，看来必须打倒令公主困在镜子里的魔法师米拉尔戈（**ミラルゴ**）才行。大臣说米拉尔戈住在城堡北面湖心的一座塔中，但要用因巴斯咒文才能打开入口。耐克找了大半天也看不见半个塔影，猛地想起王城西北井里老人所说的话来，于是返回梦的世界，在中部那片大沙漠中，果然找到了一座塔。爬到塔顶消灭

了米拉尔戈后，回到法恩王国找到国王，他再次来到镜房向镜公主念起咒语，终于令公主重生。为了表示感谢，国王将开启城东水门的水门之匙交给了耐克，现在可以乘船横渡西南方的大海了。

解救人鱼

由法恩城东面的海峡一直驶到位于西面的渔村帕斯加尼（**パスカニ**）。在村外有一洞穴，可是一走进去，里面的人鱼会马上逃走。当船驶近村子时会自动靠岸，一名壮汉迎面走来问众人是否发现了人鱼，耐克自然回答有，他却说“这样的事也会相信”后便离去，这不免令耐克产生怀疑。耐克来到村中一间餐馆，只见老板匆匆离店，就跟着他到那壮汉罗伯的家里。耐克刚想和老板说话，他却说要回店去，众人只得离开小屋。就在此时，罗伯鬼鬼祟祟地出来，并慢慢地走进村北的洞里。耐克感到十分可疑，于是便悄悄地跟在后面。注意！如果被他发现便要重新来，所以要保持一段距离。在洞内，耐克看到罗伯调查墙上的隐藏开关，出现了一条秘道。待他走后，上前去依样画葫芦，然后在秘道的另一头找到罗伯和人鱼狄妮（**ディーネ**）。原来罗伯出海时遇上暴风雨，幸得狄妮相救，可是他的脚因受伤而不能再出海，所以十分担心狄妮一人回不了家。于是，耐克出村将船驶入村外的洞穴，并答应将狄妮送回其东北岩场的家。

先用“鲁拉”飞到圣玛利诺镇，然后向北航行不久便发现一个岩场。当耐克的船一驶入，原先正在嬉戏的人鱼们立刻鸡飞狗走，狄妮连忙叫住她们。最后，狄妮的姐姐狄娜非常感激耐克将她的妹妹送返老家，特地将其族的秘宝人鱼竖琴（**マーメイドハープ**）赠给耐克。此道具的功能是在现实世界的海里，能令原先浮在海面上的船被一个大气泡包围住，然后可沉到海底里。众人回到帕斯加尼向罗伯复命，他感到非常宽慰。出屋后，耐克从一老人口中得知在东南方的海底有魔物，众人便又出发了。

三战魔王

到东南方的海底不断搜索，便可找到一海底神殿。耐克先绕道至B2后再返回1F来开启机关，让入口的水位下降得以进入。然后一直往下走，在B1取得秘宝“沙之器”（**すなのうつわ**），再去找四天王之三格拉高斯。他问耐克是否来将魔法都市卡尔贝罗那的封印解除，耐克答“是”，双方立即展开战斗，若等级近30便可稳操胜卷。胜利之后，不仅拾到了格拉高斯之矛，还令梦之世界的卡尔贝罗那重现。

耐克返回梦的世界，在大沙漠西南方的岛上找到卡尔贝罗那村。带上芭芭拉来到村中，得知她是曾经牺牲自己拯救族人的大魔导师。而村西北面的加尔比老夫妇在村中的长老被封印时便沉睡至今，他们所拥有的魔法飞毯已落入一名富商的手里。打探完情报后，从正屋的地下通道来到长老家。耐克入门后发现是个无限空间，便退出来向门前的女子询问。得知长老为了延续生命而用时之沙将时间的流动减慢，于是再入门内，让芭芭拉使用“沙之器”将时间流动同步化，藉此找到了长老布波尔（**ブホール**）。长老对芭芭拉说自己已时日无多，故要尽快将究极咒文“玛丹地”传授。此举惹怒了大魔王，施法将长老杀死。众人怀着悲痛的心情去找已经醒来的加尔比老夫妇，希望可以取得魔法飞毯。其方法是先回现实世界的托尔卡村，经南面的秘密海底通道到江波尔迪（**ジャンポルテ**）的地下剧场，参加“时装比赛”并取得第三场胜利，把奖品“美丽的地毯”带回卡尔贝罗那，让加尔比老伯施法将“美丽的地毯”变为“魔法飞毯”。

传说之剑

在帕斯加尼西面大陆的小屋中，从神父的口中了解到萨姆神官在北方的雪山村。来到雪山村发现除了宿屋中的男子外，全村的人均变成了冰雕。后来又在右上角的民家中找到一老者，可马上给他赶了出来并被告之不要靠近东北方的小庙。既然他这样说，耐克当然是立刻赶往那座小庙。小庙中只有一女子，她让众人回村找一名叫格兰（**ゴラン**）的人。刚一进雪山村又遇上正欲离去的泰利，找那老人打听，原来他就是格兰。耐克再回小庙，才知那女子是雪女尤莉娜（**ユリナ**），在50年前为了惩罚背信弃义的格兰，一怒之下将全村的人变成了冰雕。说毕她亦知道自己的不对，遂施法解开村民的封印。回村后，耐克在教堂里找到神官萨姆，取得了暗号。来到村北的洞穴，以暗号来开门（依次选1、3、2），继而进入洞内。在下层有一道机关，通过的方法是不重复地踏着地面并根据“北西东南”的顺序，按下地上四个按钮。过了这道机关后，就看见了传说之剑。突然，泰利出现想夺这把剑，可当他发现该剑不过是把生了锈的破剑便放下走了。耐克取了锈剑返回雪山村，萨姆告诉他要令传说之剑重放光芒，只有住在德玛神殿南面隆卡迪塞奥（**ロンガデセオ**）村的铸剑师才能办到。临走前，萨姆还将通行证给了耐克。

回到梦的世界德玛神殿南面的大陆，穿过楼梯即可抵达隆卡迪塞奥。在镇的入口处出示通行证，即可进入。众人找遍全镇都没能找到铸剑师，于是就去找万事通霍克（**ホック**）。站在晾衣服架子的位置处，往右侧墙壁走，原来这里有一暗门。来到屋顶见了霍克，他要耐克在镇里找到乔装成村民的他三次，才肯替耐克办事。答应下来后，可以分别在教会（神父）、舞厅（舞女）、酒吧（老板）找到他。然后到霍克的家去（在镇里的井内），付给他两千元，获知有关铸剑师的事情，可该铸剑师现在下落不明。最后，耐克在镇外北面的坟场找到铸剑师的女儿莎莉（**サリイ**）。但她一见传说之剑就想起其父为了此剑抛妻弃女，因而激动地跑回家去。耐克回村在右上角的民房中找到她，她问耐克是否用此剑来作恶，耐克当然回答“不”。当莎莉说“让我看看你的眼睛，那么我就可以知道你是否在说谎。”，这时玩者应不要按任何键，让耐克站在原地。经过四至五秒的时间，莎莉从耐克的眼中看出他并没有说谎，遂答允替耐克铸剑。由于铸剑要花费一些时日，所以得将其余三件传说的武具找齐后方可取剑。离开镇前再去找霍克，他会告诉众人在传说之武具上的符号，是通往某处的关键。

在现实世界莱德克城北面地区的小屋里，一名来自莱德克城的士兵将耐克误认为王子，还告诉他在北面山顶的莱夫科德村中，有一很象王子的人出没。于是，耐克就上山去查看。途中遇见一名很面善的人，而到达莱夫科德村时，耐克获悉他的妹妹被选为精灵使者一事。回家找过塔妮娅后，再去见村长，竟发现那个长得和自己一模一样的人！村长顿时被吓昏，耐克上前去和那人交谈，突然两人身上发出光芒，那人立刻害怕地逃走。耐克在村外的山道上找回他，谈话间一村童跑来说村子正被魔物们攻击，那人闻言立刻回村。耐克跟着回到村中，把众喽罗打败后来到自己家里。那人正在和魔物搏斗，耐克欲插手时，他却要将塔妮娅托付给耐克。耐克答应照顾塔妮娅后，对方道出自己乃莱德克王城的王子，讨伐姆多失败后分裂成两个人。说完，两人产生共鸣并合二为一，耐克学会了雷系咒文莱丁（**ライディン**），然后将魔王的使者打败。耐克回到莱德克城和父母相见，举行了庆祝会后占卜婆婆告诉耐克其冒险并未结束，于是耐克起身在城内到处溜跶。在城内各处的光球中，耐克看到自己在讨伐姆多前的情景，回忆起所有的事情之后继续睡觉。第二天耐克向父母告别，国王将传说四武具的第二件塞巴斯头盔（**セバスのかぶと**）交给耐克。

从隆卡迪塞奥向南航行，来到了甘迪诺城。在城内，众人打听到有关“金德罗组”（**ギンドロ**组）以前的种种恶行以及皇太后很喜欢把美貌女子抓入宫中的情报后，遂进入王宫内的监牢去探个究竟。在一牢房中，一位老人告诉耐克城内曾有一女子，为了找回失散的弟弟而离开这里，该女子有着不可思议的力量，且身上还

带着一支黄金笛……老人所说的女子难道是米莉尤?暂且不管这些,耐克用"鲁拉"飞回阿莫尔村,再乘船到达藏有传说之盾的金德罗组的秘密洞穴。经过底层的无限迷宫后,在B2的石像对面的墙壁上调查隐藏楼梯。楼梯下又是一个无限楼梯阵,耐克想起海皇波士顿的话,先向下三层后再向上走两层,就能到达另一区域,取得传说四武具之三斯费达盾(スフィダのたて)。

坐着飞毯从雪山村往南行,在群山中发现一座废墟,通过城内的井来到梦的世界。梦的世界中废墟还是一座十分气派的王城——加雷斯城(ガレイス),城内正在举行一项重大的仪式:国王想召唤传说中的大魔王来收复魔物!耐克忙到王室去劝阻,可国王执迷不悟坚持要举行仪式。虽然在右边的房间里发现了传说之甲,但现在却不能拿。耐克来到顶楼的祭坛,门前把守的士兵问他是否能把仪式的备用品带来,耐克便跑到厨房要来了"仪式的备用品"(ぎしきのそなえもの)。交给士兵后跟着到王座去,再随着国王回到祭坛。不一会儿,国王召来了大魔王,其下场可想而知——国王被杀,并殃及全城。兵士长担心传说之甲被魔族抢走,因而决定将铠甲藏在训练场地下的仓库内。耐克返回现实世界,用黄金锄找到原先的隐藏楼梯,在里面找到了奥尔戈之甲(オルゴーのよろい)和兵士长的尸体。三件武具齐全之后,耐克回到隆卡迪塞奥找到莎莉,取得传说四武具的最后一件——拉美亚斯之剑(ラミアスのつるぎ)。

最后的天王

既然传说四武具都齐全了,耐克便来到梦的世界右下角的大洞。(先用飞行床飞到大洞旁的陆地,下来穿过树林后再用飞行床飞至大洞处。)跳下大窟窿后,进入一棵大树内,分别按地上的按键直至和传说四武具上的符号相同为止。其位置是:东—十字架;南—心形;西—闪电;北—太阳。如是者,耐克便会被中间的光束吸起,和海尔克劳德城(ヘルクラウド)进行战斗。胜利后,耐克进入城内寻找四天王的最后一人迪兰(デュラン)。迪兰会先让两名部下攻击耐克,然后是泰利。赢了两场战役后,迪兰才亲自出马。将他打倒后,解除了海尔克劳德城的封印,浮回梦的世界。当泰利叫众人杀死他时,米莉尤走近来劝阻,原来泰利是她的亲弟弟。泰利加入后,耐克回到阿克伯尔特城的地下牢房,原先那只败给泰利的龙会复活,看见泰利后它亦加入耐克的行列。(此时人数若超过八个,龙就会到德玛神殿中的酒场等候。今后若要更换伙伴,便得到酒场去。)

冒险终章

梦之世界右下角的塞尼斯城(ゼニス)就是复活了的海尔克劳德城,在这里耐克打听到此处是前往天马之塔的必经之道,而且只有天马佩格萨斯(ペガサス)才能到达峡隙世界(はざま)。找到国王并获知一些有关大魔王迪斯塔姆亚(デスタムーア)的事,然后通过城内的井来到现实世界的天马之塔。经过一轮熟悉的地形后,在塔顶发现了天马的石像,且长得和马车的马一模一样!就在这时,大魔王的手下出现阻止众人,消灭他们之后,耐克的马和石像产生共鸣,变成了天马。耐克再回到塞尼斯城,从国王手中取得天马的缰绳(てんまのたづな)。今后只要使用该道具,就可将马变成天马飞行,飞行中按X键,可前往峡隙世界。

来到峡隙世界时,所有伙伴的基本能力和MP都变为0,HP只有1!因此要小心翼翼地走到旁边的绝望之村(ぜつぼうのまち)。进村后,发现所有的村民都死气沉沉的。在村左边的民家地下室中,他们发现了老人恩迪(エンデ),因为没有信心消灭大魔王,所以他不再制作防具了。可当他知道耐克是凭着自己的意志来到峡隙世界后,又重新燃起希望,叫众人回到现实世界中的赞克索村(ザクソン)去找他的妻子,并向她拿一件道具,有了它恩迪便可以为大家打造更好的防具。拿到恩迪给耐克的信物——古旧烟斗(ふるびたパイプ)后,出村向西走,众人发现了一个温泉。顺着温泉的水流来到中央岩洞,由井口来到现实世界。坐上飞马向北飞即可找到赞克索村,村内有一条叫塞尔瓦的狗,把古旧烟斗给它看,它便带众人入屋见恩迪的妻子。得到恩迪的道具(エンデのどうぐ)后,回绝望之村交给对方,他会问耐克想要什么防具,你可以在头盔、铠甲和盾中任选一个。老人完成制作后,耐克在床边取得防具,各项能力亦恢复了原状。村民们也重新振作起来,将村名改为"希望之村"。

穿过希望之村北边的岩山向东行,众人来到了欲望之村(よくぼうのまち)。打探到村内北面的矿井里有宝藏的情报后,耐克便跟去凑热闹。然而,在洞的深处一宝箱内只有一张纸条,上书"大贤者的宝物,只有我知道在哪儿。毛尔甘(モルガン)字。耐克在洞外右边的屋中找到毛尔甘,付了5000元咨询费后,到西北方的森林去。在森林中遇到许多村民,和他们谈话后,湖水突然下降显出一段路来。村民们纷纷拥上前去寻找宝物,耐克应在不碰到任何村民的情况下到达湖底。打开宝箱发现空无一物时,众人均失望地离去。再去找毛尔甘,他却病倒在床上,好在左上角的老人告诉耐克宝箱底有机关。果然,耐克在宝箱底发现秘道。先回欲望之村,到铺着红地毯的房子去,向屋主要来大贤者的物品"龙袍"(ドラゴンローブ),然后再穿过秘密通道。

向西行至一口井处再往东北走,来到了牢狱之村(ろうごくのまち)。打倒第一个守卫正想和另一魔物较量时,它忽然听到大贤者的声音,身为巨人族的它亦希望耐克能打败大魔王。于是,众人不仅得以进入城堡,还获得了"牢狱之匙"。刚一进城,即被发现并被关入牢房。幸好有牢狱之匙,耐克轻而易举地逃了出来。众人找到莱德克城的兵士长索鲁迪,拿到了四套狱卒的制服(へれるのふくつ)。

乔装打扮之后,众人混入居住区,和全村的人对过话后脱下制服再问一次。当耐克把安娜修女(シスターアンナ)于天明处决的消息告诉酒吧老板时,她让耐克去道具店。而道具店老板又叫众人找一叫"冈"(ゴン)的男子,在右下角找到他,冈让路给克通过。道具店老板方告诉众人他们将起义的事情。耐克正想离开时,却看见处决犯人。耐克当然义不容辞地上前去将狱卒打倒,但兵士长多古马(ドグマ)和佐佐基尔(ゾゾゲル)闻声赶到,将耐克打翻在地。因为制服和牢狱之匙都被搜去,所以众人只得乖乖地呆在牢房里,等到天黑村民们给狱卒喝下混有迷药的酒后,方可脱身。回到居民区和义军领袖冬涅拉(トンヌラ)会面,取回牢狱之匙和四颗力量种子。然后到狱长室去收拾佐佐基尔,并在房内找到了安娜修女。这时,狱长阿库巴(アクバー)率领两名部下冲进来向众人发起猛烈的攻击,好不容易才将其击倒在地。之后,索鲁迪让耐克赶快去救大贤者。大贤者并没有找到,却救出了其弟克里姆特(クリムト),而大贤者马萨尔(マサール)一直被大魔王囚禁在西北方的黑暗之岬。为了让耐克能到达那里,克里姆特将真实之玉(しんじつのオーブ)交给他。大魔王迪斯塔姆亚见此十分愤怒,遂将耐克之外其他人都变成石像和动物。

翌日,耐克来到黑暗之岬,使用真实之玉后到达另一区域。在北方的小庙中,众人找到了被封的大贤者马萨尔。在无计可施的情况下,耐克只能再回去找克里姆特商量。克里姆特便跟着众人一同去见其兄,并将他唤醒。大伙正欲离开,大魔王的两名手下出现向耐克挑战,击倒它们后便可脱离梦境。贤者两兄弟合力将大魔王的城堡弄下来之后,耐克进入穆亚城(ムーアのしろ)。经历了漫长艰苦的旅程之后,众人终于面对面地和大魔王展开了殊死的搏斗!按照惯例,魔王会作两次变身,但相信更多的变身也吓不倒勇者们,胜利就在眼前啦……

文/雪鹰　责编/PINSER

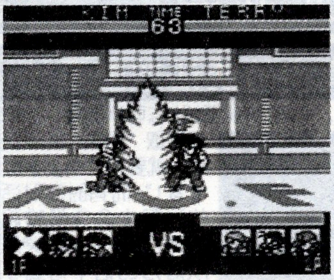
热斗'95格斗之王

GB舞台 格斗至尊

格斗热作《'95格斗之王》以其华丽的必杀技及独特的组队模式在玩家心目中奠定了其"格斗之王"的位置。此次在GB的世界中再次展开这格斗热战！

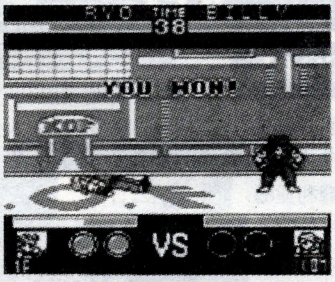


GB	厂商 TAKARA/SNK	类型 ACT
	容量 4M	



▲特瑞的一记超必杀令金家藩乱了方寸。

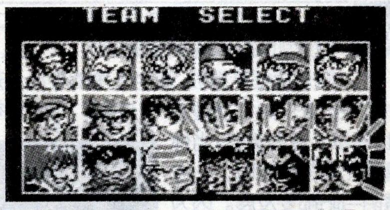
游戏忠实移植N·G版的各种模式。同时按住A、B键即为回避攻击技；同时按↓+A、B键即为蓄气攻击；还忠实再现必杀技及超必杀技，那华丽的超必杀技还是会令局面一发逆转的呀！依然是三人一组的格斗队伍，另外也可以使用草雉柴舟和鲁卡尔两位BOSS和《侍魂》中的娜可露露。共有15名格斗家供你操练，为了最终的格斗之王的荣誉而激战GB吧！



▲醉卧沙场君莫笑，我BILLY会再回来的！



▲哈哈哈，我黑暗帝王是永远不败的！



▲看图片的右下角，三名隐藏人物全部登场了。

夢の対決!!



▲哇，草雉柴舟VS娜可露露。

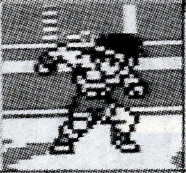
格斗技界年度盛事 GB总动员！

金加藩



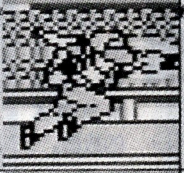
▲帮助恶人改邪归正的韩国勇士。

东丈



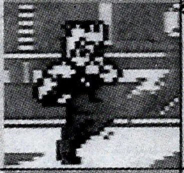
▲泰拳高手，别名岚的男人。

特瑞



▲使用街头格斗技的流浪战士。

二阶堂红丸



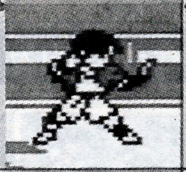
▲拥有冲击系腿技的疯狂斗士。

草雉京



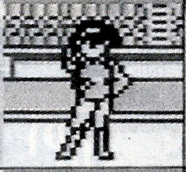
▲操纵火炎战斗草雉流的继承者。

椎拳崇



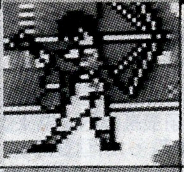
▲中国(?)的格斗少年，威力不小喔。

麻宫雅典娜



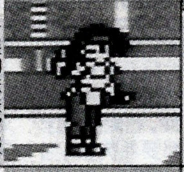
▲使用超能力战斗的正义女高中生。

不知火舞



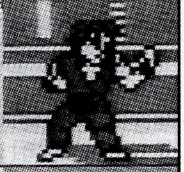
▲最受欢迎的女忍者，不知火的骄傲。

坂崎尤莉



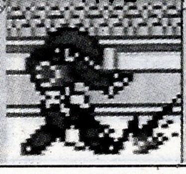
▲良的妹妹，极限流的女斗士。

坂崎良



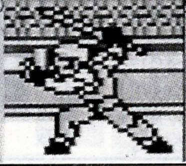
▲极限流高手，"无敌的龙之战士"。

八神庵



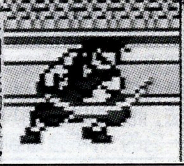
▲草雉京的宿敌，一名超强的敌人。

拉尔夫



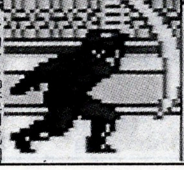
▲参战无数，不屈不挠的雇佣兵士。

如月影二



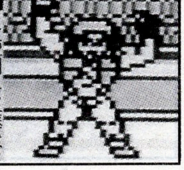
▲如月流的忍者，极限流的死对头。

哈迪兰



▲为了名誉而战的佣兵部队的总帅。

比利



▲使用斗之棒术的英国暴走战士。

文/SHADOW PHOENIX

ENERGY BREAKER

热门类型 全新系统

现今最流行的游戏形式，恐怕要算是融入 RPG 要素的 SLG 了，而且战斗还是回合制的，现在 TAITO 公司又在 SFC 上推出这样一款游戏，让我们一起来看一看吧！

SFC	厂商 TAITO	类型 SLG
	容量 24M	

RPG 要素与 SLG 战斗的高次元混合！

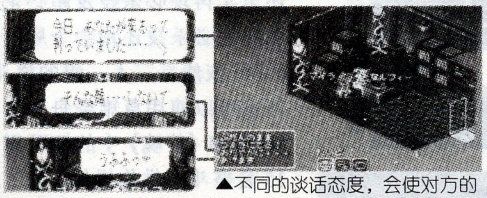
STORY

游戏是以扎姆利亚岛为舞台展开，故事的中心是以几个“那佐”的探明而进行的。所谓“那佐”就是包括主人公在内的五名角色的过去及扎姆利亚岛的创世秘密。那么，人类的未来是“进化”还是“毁灭”！?


◀在「那佐」的探明中展开的故事。

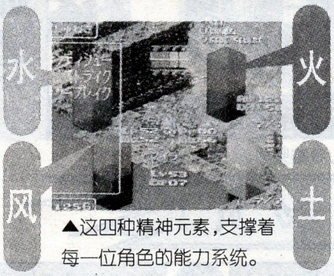
真实的谈话态度系统

与别人对话，是获得信息并得以进展的重要途径。本作中导入了模拟真实生活中人与人对话的态度系统，主角可有四种状态可供选择，在你想采取“逼供”式手段时，就要用“つよきにでる！”而有时在对话的过程中会突然响起钟声，这说明主角突然从对方的话中悟到了新的情报，并通过提问来获得证实。

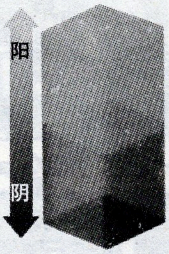

▲不同的谈话态度，会使对方的回答不同的。

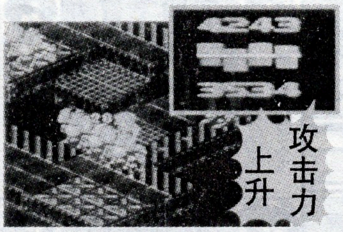
需要阴阳调合的战斗系统

本作的战斗画面有点象《皇家骑士团 2》，但系统却是很特别的。主角们的力量源泉即来自自身所掌握的水、火、土、风四种精神元素，获得精神元素值的方法是靠杀敌提高等级，每当主角的等级上升一级时，即可获得一点，而每一种精神元素均有“阴”与“阳”两个发展方向，并且各以 7 点为满值。当你进行精神元素的分配时，一定要注意阴与阳都要发展。因为主角的攻击力增加是由“阴的数值”乘以“阳的数值”得到的。如你只发展一方，另一方为零的话，那么就得不到增加的攻击值，只能维持基本的数值。



▲这四种精神元素，支撑着每一位角色的能力系统。





▲只有“阴阳调合”(中医?)攻击力才会上升。

▼每种强力技的修得必须拥有足够的精神元素。

▼许多宝箱中都藏有秘传书，得到它才能修得强力技。

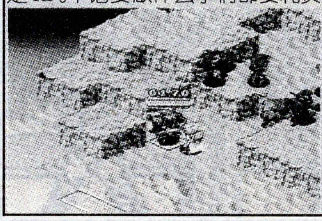


▲打倒怪物后，出现了这句台词，即说明技巧已修得了。

▲在与怪物作战中就可以逐渐悟到技巧的真谛。

BP 左右着战局的发展

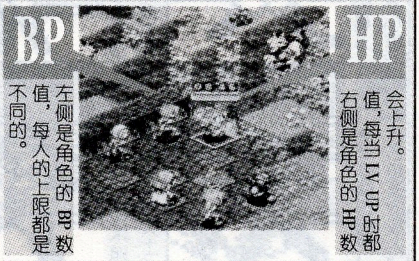
所谓 BP 即是 BALANCE POINT 的缩写，大致可以理解为行动力显示吧！每一名角色在战斗中，头顶上都会有一个 BP 槽显示，左侧的数字即是 BP，右侧的数字是 HP。不论要做什么事情都要耗费 BP，当 BP 为零时角色在本回合内就什么也做不成了，而到了下一回合，BP 值又会自动回复，但回复的程度要依据角色 HP 的剩余值占目前最高值的比例来确定，简单的说就是 HP 越多，所回复的 BP 也越多。


◀从敌人的背后攻击，虽有些卑鄙，但威力却很大。

基于此点，战斗可说是对战术的要求比较高，要合理地运用 BP 才能处于优势之中。并且，与同类游戏一样，本作每关都有一定的通关条件，所不同的是同一条件对敌我双方都通用。另外，在战斗中先远距离杀伤敌人，再进行近战是很有效的作战方法，而从敌人背后攻击的话，威力会提高一倍的，并不会遭到敌人的反击。

BP

左侧是角色的 BP 数值，每人的上限都是不同的。



HP

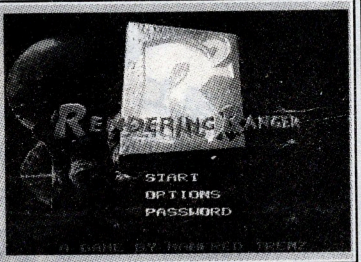
右侧是角色的 HP 数值，每当 LV UP 时都会上升。

巡逻奇兵

奋起反击 捍卫和平

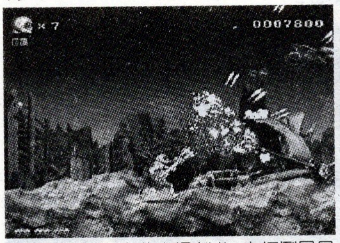
最近一段，由于SFC上SLG及RPG大作频频，似乎大有非玩SLG、RPG不可的感觉。确实，SFC上能够让人觉得火爆的射击游戏最近以来可说是很少，这款名为《R²》的游戏可刺激许久没有快感的STG迷们的中枢神经吧！

SFC	厂商 VIRGIN	类型 STG
	容量 16M	

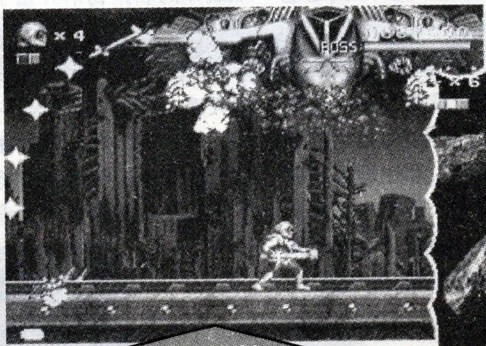


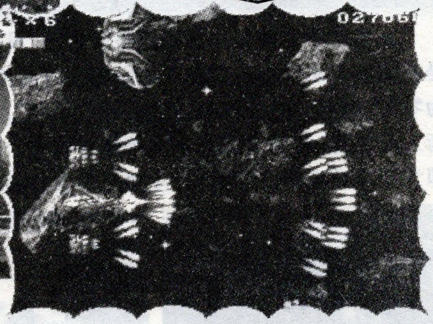
一款充满火爆气氛的STG在SFC上登场！

故事发生在未来时代，那时地球真是高度工业化、高度文明。不料却遭到异星的侵略，虽有高度发达的工业力的地球军也不能抵抗。主角的任务是夺取高性能的宇宙战斗机，直达敌军的根据地，将可恶的异星人一网打尽。


▲游戏的场面十分火爆刺激，去打倒异星人吧！

共有两种作战模式





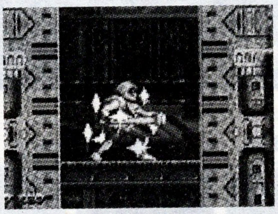
地面战

地面战是横向2D卷轴进行的，主角手持各种武器进行八方向射击，按B键还可以跳跃。

空中战

空中战是驾驶战机在空中迎战异星军团的进攻，按B键可以改变飞行方向，按SELECT键可增减速度。

通过宝物来加强力量


▶保护层既可以使主角免受伤害，又可以攻击敌人。

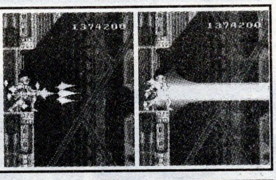
在破坏特定的敌人或建筑物时，就会出现许多宝物，有加武器的，有加生命力的，如体力全满时，再吃加血就可得到保护层。

强大的武器系统

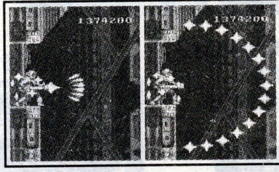
不论是在哪一种作战模式中，主角都可以通过得到不同颜色的宝物来增强自己的武器。但要注意每当主角死掉时，当时手中的武器威力就会变为初级，所以当体力很少时，就要注意按A键更换一种自己不经常用的武器，等新的生命“诞生”后再把威力大的武器换回来。共有四种武器，而每种武器都有三阶段威力提升，并且每种武器都附带一种超级武器，共可以使用三次，之后储存一段时间能量就又可以使用了。

激光炮

可发射威力奇高的激光弹，但攻击范围不广，其附带的超级激光炮发射后可持续一段时间，但只能攻击左右两方。



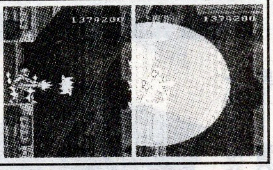
机关炮



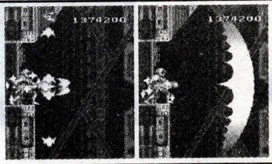
这是游戏的最初装备，POWER UP后可象前方散射，攻击范围广。其附带的超级武器散射爆弹可攻击多方位的敌人。

反射炮

可发射接触到障碍物即反弹的反射炮弹，在狭窄的通道内使用极有效。其附带的超级武器超能爆发会呈放射状放出，所有在屏幕上的敌人统统逃不了。



火焰炮



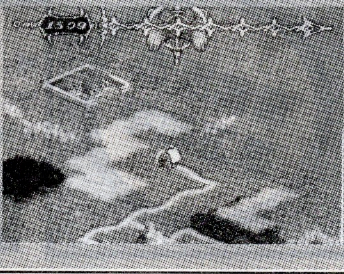
可向三个方向发射的火焰炮，在广阔的地方最能发挥威力。其附带的超级武器火焰镰刀在发射后可贯穿一切，但只能攻击左右两方。

DARK HALF

魔王至上 勇者无敌

交互着操纵魔王和勇者进行游戏的新款 RPG 业已上市，又是一部波澜壮阔的战斗史诗，吹起冲锋号，去吧！

SFC	厂商 ENIX	类型 RPG
	容量 24M	

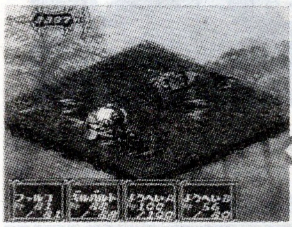


故事被区分为七天，这可是决择人类是否灭亡的七天，当玩家在经历操纵勇者的降临节和魔王的复活节时，就意味着一天就将结束了。游戏舞台是在魔王鲁乔被封印后的 1000 年，君临天下的时代一去不复返。此时，剑之达人(剑圣)法尔科就踏上寻找传说中的魔王之路，魔王复活了，法尔科卷入其中，因此丧命。于是魔王便展开了他找寻被封印的七名圣骑士之旅……就此七日之中魔王、勇者交互战斗的壮阔物语开始了！

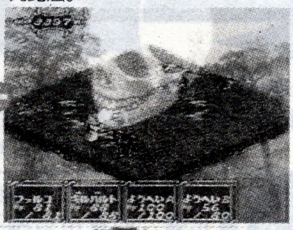
孰正孰邪，魔王与勇者的命运交给你！

在游戏中尤其要注意的就是所谓的“灵能”系统，主要是在两者于原野行走或魔王使用魔法时消耗的，当它显示为零时，即 GAME OVER。若想恢复“灵能”，魔王即要杀戮街人及生物；而勇者则是在宝箱中寻找它。还有一个重点即为穿透灵魂的出窍系统，主要是供养着被魔王杀死的人们灵魂，借此系统可得到神秘道具——希望之光。

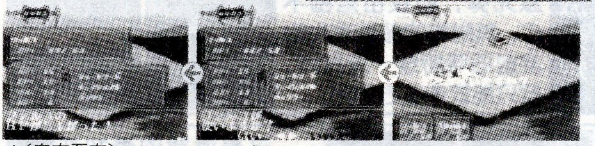
另外本游戏是无须靠经验值来提升等级。作为玩家的你去游戏中扮演正义的勇者与邪恶的魔王，也尝一尝指挥万千魔军驰骋四方的快感吧！



▲快去寻找新的伙伴杀敌吧！

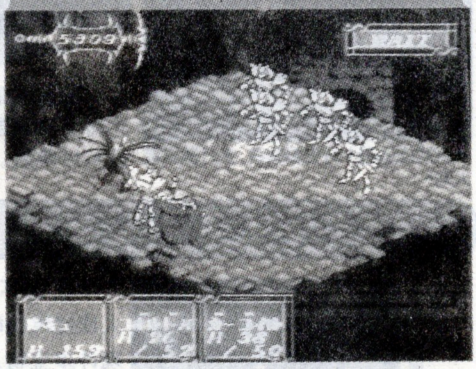


▼战斗中可使用象这样的对敌即死魔法。



▲(自右至左)
战斗结束后，宝箱会以很高的准确机率从天而降。如在宝箱中放入宝珠，可决定由谁来使用它。凭借宝珠提升的项目和数值是呈不定数反应的。

终极最高魔法——暗黑之门



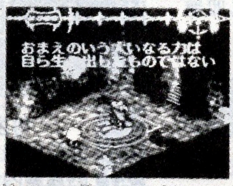
▶据传说魔王为取回强大的力量，必须要有的此种魔法。这是魔王支配所有魔物的最大秘奥义。一旦觉醒，魔王的威力势不可挡。好厉害呀！

“DARK HALF”是否意味着勇者和魔王平分秋色呢？



▶纵横无敌的盖世魔王——鲁乔。

魔王第一日



▼战斗中 VS 圣骑士之时。

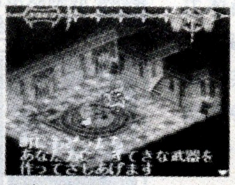


▼解开迷宫中众多的谜题。



▼一天开始时必有的画面。

勇者第一日



▲救出炼石士。



▲国王的强力魔道士的住宅。



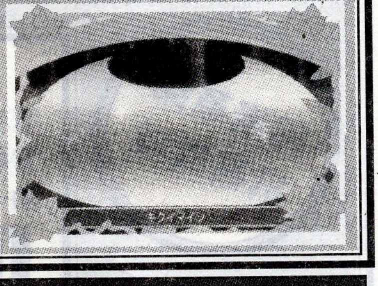
▲感受勇者的感觉吧！

责编/SHADOW PHOENIX

鲁多拉秘宝

创造言灵 为我所用

本刊今年第五期曾对史克威尔 32M 的 RPG 新作《鲁多拉秘宝》作过介绍，该游戏的最大特点就是"言灵创造"系统，而对于不懂日文的大陆玩家来说，此乐趣就不能充分的发挥，因此，今次刊登本篇《言灵教典》方便玩者。



SFC	厂商 SQUARE	类型 RPG
	容量 32M	

《鲁多拉秘宝》之"言灵创造"系统大公开！

SQUARE 于今年四月推出的 32M RPG《ルドラの秘宝》，其特色不仅在于四位主角分别展开不同剧情的流程，而且在此游戏中更建立了"言灵创造"这一崭新的系统。所谓"言灵"亦即 GAME 中常见的"魔法"，但在《ルドラの秘宝》中，"言灵"并非 LV UP 时习得，而是从散布于世界各地的言灵传导师口中学来的。言灵传导师的知识有限，只能传授一些低级别的言灵。玩者或许会注意到，在游戏中可得知许多"言灵"的名称，但却无法习得，其实这些"言灵"都是可以创造出来的。想要创造言灵，必须知道该言灵的名称。获得"言灵"名称的途径有五种：①从世界各地的人们口中打听到有关"言灵"的情报；②开启迷宫中的某些宝箱，可以得到残缺不全的言灵，只要找出所缺的字即可；③和敌人对战时，对手使用言灵时画面上会出现该言灵的名称；④SQUARE 的三部 RPG 大作——《太空战士》、《圣剑传说》、《浪漫传说》系列中的部分魔法的名称，也可以运用到本游戏中；⑤玩者自由创造。

创造言灵的方法很简单：在菜单中选择第三个选项"さくせい"，再选一空白的位置，刻上"言灵"的名称即可。举个例子来说：

火属性破坏的"イ"字＋降低敌人精神力的"グ"字＝攻击敌单体的火系言灵"イグ"(杀伤力 100)；

"イグ"＋攻击敌全体的无属性的"ナ"字＝攻击敌全体的火系言灵"イグナ"(杀伤力 80)；

"イグ"＋攻击敌单体的无属性的"ヴ"字＝攻击敌单体的火系言灵"イグヴ"(杀伤力 150)。

各位只要根据表 2 提供的言灵文字，即可创造出丰富多采的言灵。

文/雪鹰　责编/PINSER

表 1. 宝箱中残缺言灵的正解

言灵名	宝箱场所	效　果	范围	耗费 MP
ブラキム	巨人の塔	提高我方攻击力	单	8
スピーリ	デルフイ山	提高我方精神力	单	8
フエムル	ギャラルトンネル	提高我方速度	单	8
カウトウ	ギャラルの时计台	提高我方器用	单	8
コルボリス	グラムの遗迹	提高我方物理防御	单	8
パテイエ	フレイの遗迹	提高我方言灵防御	单	12
エクスピア	ダナンの遗迹	自灭替伙伴回复	全	20
アムソロウ	ジグムンド冰山	提高物理攻击的会心一击	单	12
レフィーニ	ヘグ体内	污染和狂战士以外的状态回复	单	6
ピース	树海	战斗和迷宫中脱出	全	3
エラーティ	教团本部	我方狂战士状态	单	20
属性＋リーム	トール火山	降低特定属性的伤害	单	8
ステッラ	ファールの遗迹	吸取敌人的 HP	单	4
アプソンモ	ソドムの遗迹	提高物理攻击的会心一击	单	12
ウイルス	古代遗迹ルーネ	降低敌方精神力	单	7
ウェンボリス	海底神殿	降低敌方物理攻击	单	7
プルモラ	レムの森	吸取敌人的 MP	单	1
ファット	圣域要塞	降低敌方速度	单	7
インベーキ	废墟都市ゴモラ	降低敌方攻击力	单	11
ピクガゼロ	メイファの神像	降低敌方言灵防御力	单	22

表 2、日文片假名所代表的言灵含义

言灵名	效　果	范围	耗费	言灵名	效　果	范围	耗费	备　注
ア	雷属性的破坏	单	1	ア	文字言灵	单	1	威力减半
イ	火属性的破坏	单	2	イ	文字言灵	单	1	威力减半
ウ	风属性的破坏	单	1	ウ	提高我方攻击力	单	8	
エ	阴属性的破坏	单	1	ェ	文字言灵	单	1	威力减半
オ	无属性的破坏	全	2	ォ	无属性的破坏	单	1	威力减半
カ	火属性的破坏	单	1	ガ	无属性的破坏	单	2	
キ	致死	单	8	ギ	火属性的破坏	全	3	
ク	降低敌方速度	单	7	グ	降低精神力	单	7	
ケ	阴属性的破坏	单	1	ゲ	阴属性的破坏	单	2	
コ	提高物理防御	单	8	ゴ	爆炸系文字言灵	单	5	
サ	风属性的破坏	全	2	ザ	文字言灵	单	1	威力减半
シ	水属性的破坏	单	1	ジ	地属性的破坏	全	7	
ス	提高我方精神力	单	8	ズ	文字言灵	单	1	
セ	水属性的破坏	单	2	ゼ	水属性的破坏	全	3	
ソ	阳属性的破坏	全	2	ゾ	无属性的破坏	单	2	
タ	速度系文字言灵	单	5	ダ	文字言灵	单	1	
チ	地属性的破坏	单	1	ヂ	文字言灵	单	1	
ツ	雷属性的破坏	全	2	ヅ	文字言灵	单	1	
テ	风属性的破坏	单	1	デ	雷属性的破坏	全	2	
ト	雷属性的破坏	单	1	ド	雷属性的破坏	全	3	
ナ	无属性的破坏	全	2	バ	风属性的破坏	单	2	
ニ	无属性的破坏	单	2	ビ	文字言灵	单	1	
ヌ	阳属性的破坏	全	3	ブ	文字言灵	单	1	减少 MP 的消耗
ネ	风属性的破坏	单	2	ベ	文字言灵	单	1	
ノ	提高我方速度	单	8	ボ	文字言灵	单	1	
ハ	无属性的破坏	单	1	パ	文字言灵	单	1	
ヒ	火属性的破坏	单	1	ピ	阳属性的破坏	单	2	
フ	风属性的破坏	单	1	プ	文字言灵	全	7	
ヘ	风属性的破坏	单	1	ペ	文字言灵	全	7	
ホ	阳属性的破坏	单	1	ポ	文字言灵	单	1	威力减半
マ	无属性的破坏	全	2	ヴ	无属性的破坏	单	1	减少 MP 的消耗
ミ	水属性的破坏	单	1	ッ	反射系文字言灵	单	5	威力减半
ム	无属性的破坏	单	1	ー	文字言灵	单	1	
メ	火属性的破坏	单	1	ワ	无属性的破坏	单	1	
モ	强力攻击	单	12	ヲ	无属性的破坏	单	1	
ヤ	阴属性的破坏	全	2	ャ	提高我方器用	单	8	
ユ	无属性的破坏	单	1	ュ	文字言灵	单	1	
ヨ	阳属性的破坏	单	1	ョ	纵伸系文字言灵	单	5	
ラ	无属性的破坏	全	2	レ	回复我方 HP	单	2	
リ	回复我方 HP	单	2	ロ	雷属性的破坏	单	2	
ル	水属性的破坏	全	2	ン	文字言灵	单	1	

ZERO DIVIDE

网络革命
机械战斗

相信大家通过本刊已了解到了 INTERNET 的威力了吧，本游戏就是围绕它而展开的，各国的程式机器人齐齐出动……

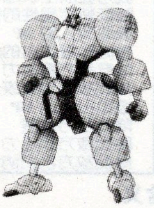
PS	厂商 ZOOM	类型 ACT
	媒体 CD-ROM	

近未来年代，一位网络入侵者在 INTERNET 的 XTAL TOWER 的 home page 中向各国首脑发了一封电子邮件，意思是为避免藏有世界各国政府重要机密资料失踪，他为大家接通了“攻击性程式”，让大家选择喜欢的程式，将其他程式消灭！于是各国首脑均派出其代表立即向“XTAL TOWER”进发……

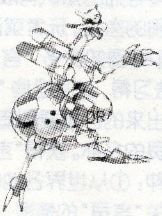
这是一款以电脑网络空间为舞台的 POLYGON 对战格斗游戏。每个角色均有十分精彩的连续技及超必杀技。对战中若遭敌人轰出擂台时可不要轻易放弃，因为可在跌出擂台的一刹那抓住擂台边，再加上一个翻身重登擂台，厉害吧！八位来自不同国度的攻击程式机器人马不停蹄地冲来了！

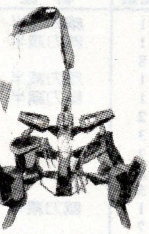
为阻止机密资料从网络上溜走，我们出击！


豪爽的 WILD 3 型机器人，以枪（炮铳）作为武器，是个不折不扣的战争狂人。

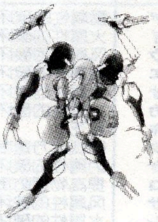

根据日本古文化改造的力量型机器人，擅长柔术攻击。


本游戏的主人公，擅长于体术攻击，攻击与防守能力都十分平均。


龙形的机器人（龙），除了要小心他的尾部攻击外，还要注意他会喷火。

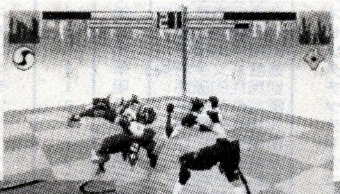

攻击程式的蝎型机器人，武器是其强劲的尾部，是个非人型的战士。

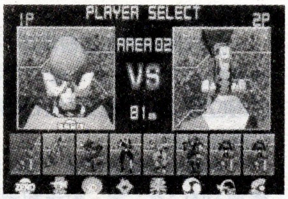

攻击程式的猫女型机器人，武器是其利爪，是个人兽合一的女斗士。


其外型酷似某部电影中的机器人杀手，用胸部和副手的电钻来攻击。

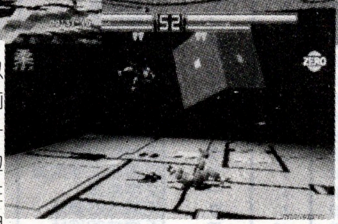

以日本忍者为形象的机器人，绝技是反手剑和一些奇怪的攻击术法。





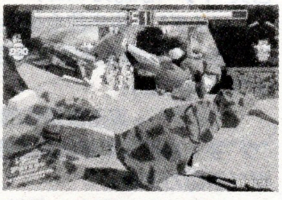


▲形象各异的八名机甲战士。





游戏内的角色全是以 POLYGON 的 3D 电脑动画制成，单从图片看来已是十分出色，再加上 PS 的多边形处理功能，不愧为一部在其发售前即令玩家翘首期待的优秀作品。


▲ZERO 一脚将 TAU 踢个正着。

二代预定将在今年夏季登场，好好等待吧！

责编/SHADOW PHOENIX

吞食天地Ⅱ——赤壁之战

乱世三国
英雄赤壁

曾在街机市场风靡多年的动作热作《吞食天地Ⅱ—赤壁之战》，以其独特豪快的风格一度占领每个街机厅的一隅。CAPCOM 利用当年的 Q-SOUND SYSTEM 及 CPS 基版系统制作的此款游戏承袭公司一贯风格，风风火火登场次世代。

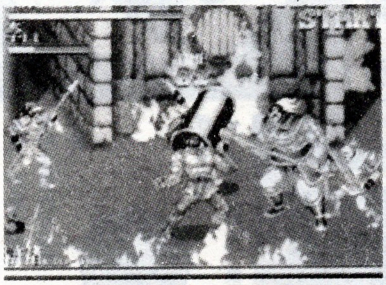
PS	厂商 CAPCOM	类型 ACT
	媒体 CD-ROM	



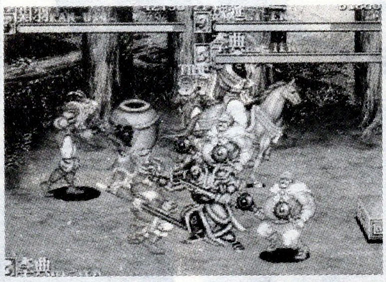
五虎战赤壁 人气三国志

以本宫广志的人气漫画为题材的此部作品，耳熟能详的故事就不再说了，操作系统基本上与街机相同，那勇猛的 5 名将军集结 PS，为打败曹操再现雄风！

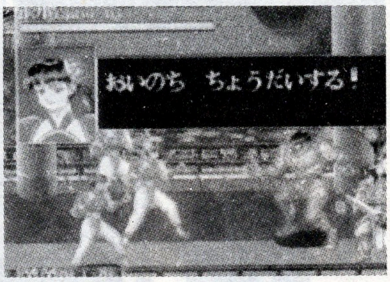
游戏共 9 关，从“博望坡之战”到“华容道”，BOSS 从李典到吕布，过关斩将，为汉室的复兴举旗再战！5 位将军各具特色：关羽——身高 2 米 45，实力很强的义薄云天之上将军。张飞——攻击力最强的有些类似《街霸》中苏联大壮的狂暴大将。赵云——在三国中排行第二的速度型将帅，是唯一可使出空中投掷的人。黄忠——唯一一名使用弓箭的 61 岁老将军，但其攻击力很弱，是上级者才能用好的角色。魏延——会使类似古烈的脚刀，模样看些蛮荒武士样子的长刀武士。游戏中的投技（□□↑或↓+□）、必杀技（↓↑□）、前冲（↓+×）、旋风坐（摇把一圈+□）及“保险”（□+×）可以说是给游戏增添了许多快感。另外如果以 HARD MODE 通关后，输入新密码“R1、△、L1、□、×、○、R1”即可进入一个敌人数时增多，新增必杀技的新赤壁之战，这里赵云输入↓↑↓↑+□，即可使用类似 KEN 的“升龙裂破“的“升龙剑 TURBO”……朋友们，披挂整齐进入这乱世战国吧！



▲张飞怒吼一声，必杀碎裂拳即告出手。

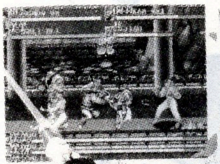


▲乱军中魏延抓住李典，而关羽却在一旁耍大刀。



▲三名美少女杀手可是棘手的对手呀！

浪淘尽 千古风流人物 还看今朝

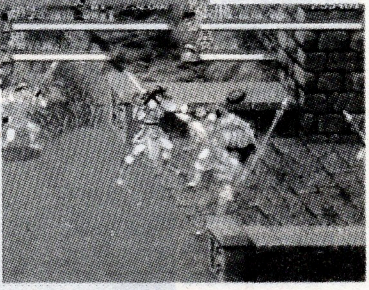




▲火烧赤壁 群雄争霸 谁主天下！



◀关羽手持青龙偃月刀冲入敌阵，谁人能敌？



▼2 人同时作战的爽快感觉在新野城中得到充分的显示。



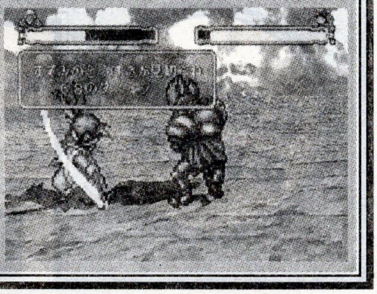
◀搞笑的 ENDING 画面，是敌方美铃三姐妹向你恭贺吗？

责编/SHADOW PHOENIX

幻想水浒传

帝国赤月 群雄割据

虽以“水浒传”为题，但除了有108名人物与梁山好汉数目相同外，与之没有什么太大的关系。但用此题目确实是十分吸人注目的呀！



PS	厂商 KONAMI	类型 RPG
	媒体 CD-ROM	

游戏是以包围着巨大湖泊——特兰湖，拥有辉煌历史的赤月帝国为舞台。主角是帝国五将军—马克多鲁的儿子，代父镇守北方。此时曾被人民敬爱的皇帝被女性所迷惑(妲己?)，贪官污吏趁机把持政权，国土一片狼藉……主角正巧遇上解放军，开始了改变命运的“解放战争”！

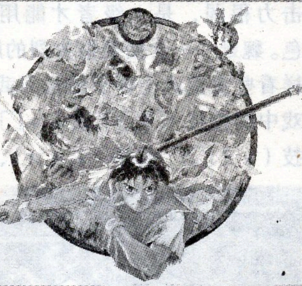
游戏导入了战争事件及居城等新系统，主角们作为根据地的城池，可按照同伴的特征来增加不同的机能。战斗画面也随战斗的发展自由扩大缩小，另外同伴与主角同时攻击敌方时画面会呈旋转表示攻击的样子。魔法攻击更是眩目。作为三种基本攻击的突击、弓矢以及魔法，在选用上的学问可也是不小的呀！

心动了吧，快快买张光碟在家中过瘾吧！

集结梦之队伍组成强大的一百单八将



幻梦战争



想像革命

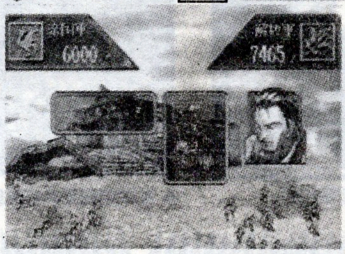




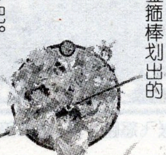
▲编成队伍时要根据武器的射程距离决定。



▶拥有数倍威力的协力攻击。

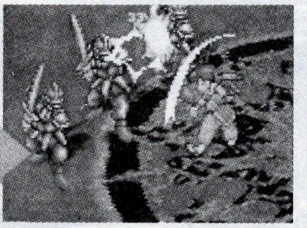


◀与敌军对峙时，慎重地选择指令吧。



▲哇，好象是孙悟空的金箍棒划出的仙圈。

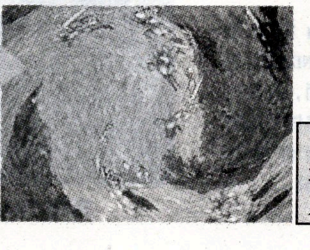
▶用剑等武器对敌进行直接攻击，画面自动变焦成推摄视角，很刺激的！



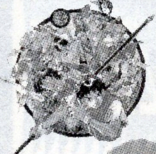
通常攻击

选择哪种攻击呢？

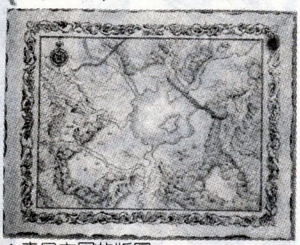
魔法攻击



▶使用魔法时画面会出现逆转的拉摄视角，那种迫力的感觉煞是骇人！



幻想水滸伝™
GENSO SUIKODEN



▲赤月帝国的版图

游戏中也根据《水浒传》将108名人物分为36名“天罡星”和72名“地煞星”，他们的功力一定会比水泊梁山的英雄们厉害吧！

责编/SHADOW PHOENIX

阿兽纳姆之牙——兽族十二神徒传说

荒谬世界 神徒拯救

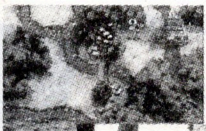
你还记得本刊 95 年第一期的封面吗？Ye，那就是“兽族十二神徒传说”，但究竟它是怎样的一个游戏呢？

PS	厂商	RIGHT STUFF	类型	AVG
	媒体	CD－ROM		

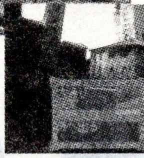


重振兽族的雄风，一致团结！

在 PC－ENGINE 上获得热烈欢迎的 RPG 大作也移师 PS，充满个性的 12 名角色结成拍档，在冒险之旅中解开众多的谜团。虽然类型归为 AVG，但其中不乏有许多 RPG 要素，要想胜利，必须熟悉 RPG 游戏的特点喔！



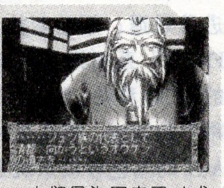
◀走来走去。



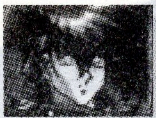
▶去哪里呢？

STORY

在遥远的东方，有一个和平安定的国度，名曰“清都”。但突然一日，一群名叫“肉丛”的异形怪物出现在王国之中，以致本来的和平被破坏，文明被践踏。此时，一向被人类蔑视、被称之为“卑劣民族”的兽族挺身而出，为从肉丛怪物身上取回守护之盾，为了人类世界的太平，不计前嫌，共同出击！



▲人们是为了自己才求助兽族帮助的，太……。



凯布

▲本游戏的主人公，一名 17 岁的充满正义感的ジュツ族少年。

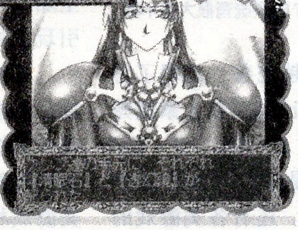
解谜要素增多

“AVG”冒险类型的游戏大部分都是以“会话”及“移动”等指令进行的。与各样的人对话，收集多种的情报，许多谜题自然迎刃而解。本游戏自然也是这样了。



◀为什么要进入这座建筑物中呢？仔细与此人对话便明白了。

猜谜语？



▶与某些神族对话可得到击败妖怪的宝物，象什么「清眼石」或「透幻镜」啦。

战斗大大充实

与怪物们战斗，马上变为 3D 形式。要击溃敌人，必须对敌人的头、体、足三部分进行彻底的破坏。要想尽快的结束战斗，对怪物进行会心一击——超必杀即可。

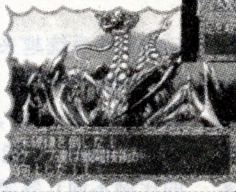


◀在与怪物的战斗中体力自然会下降，快用些草药吧！

哇，怪物



▶三种攻击方式选择一项你认为最好的吧！

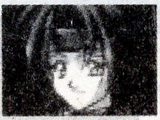


完全破坏



龙奥斯

▲年龄不详的掌握世界关键的シン族人物。



多爱

▲拥有强大精神力的ボウ族 17 岁的善良少女。



黑安

▲头脑极好，主意多多的モウ族 16 岁少年。



夏寇

▲性格粗暴，手持长剑的イン族 23 岁的斗士。



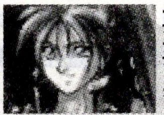
游奥刚

▲争强好胜，爱走极端的ミ族 20 岁男子。



托巴利

▲个性豪爽的ユウ族 19 岁的好青年。



斯斯美

▲大姐型的人物，ゴ族 21 岁的武士。



巴依

▲号称天下第一名盗的ス族 18 岁少年。



塔兰达

▲シ族 25 岁的妖气十分的成熟女子。



兰酋

▲总在最危险时才出现的ガイ族 35 岁斗士。



基奥

▲拥有坚强意志的チユウ族 27 岁山之男。

我们兽族十二神徒永远是所向无敌的。

责编/SHADOW PHOENIX

游戏制作入门(六)

系统和界面

LV = 6 HP = 62 MP = 58

文/魔法师

大家好，又见面了。今回聊一聊游戏的系统和界面。

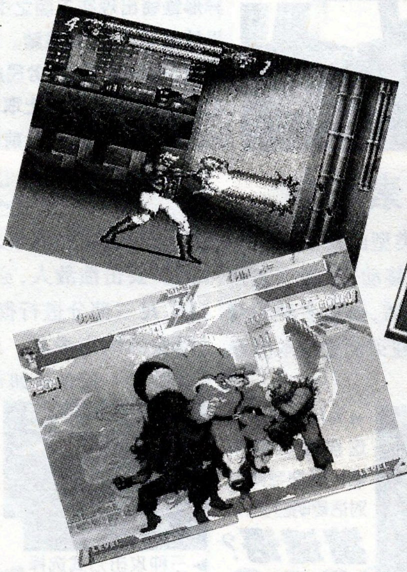
游戏的系统，通俗的说就是在该GAME里规定你能够行为的法则。举个例子来说，SF系列中的八向摇杆控制角色在2D平面上的跳跃，蹲下，前进及后退；而清版格斗游戏“FINAL FIGHT”系列则是八向摇柄控制角色的伪3D移动，用一按键控制跳跃，无蹲下的设定。可见在对战FGT与清版ACT的角色移动系统上是不同的。在GAME里系统让你能做什么你才能做什么，玩家是不可能超越系统的“结界”的。经常看到不少玩家玩A·RPG时操纵主角凑到某线民的身边，企图一记重斩做掉这位满口鸟语(日语)的和平主义者(“邪恶”的玩家)。这是实现不了的幻想，因为GAME开发者构造的系统无此项功能。

没准在某年某月某日会诞生一个GAME，它的系统有这么一条定律：可以毁灭一切属性为生物的角色。那你就可以体会独存于世的感觉了（有点邪教的感觉）。正因为系统是由GAME的开发者所制定，GAME就表现了开发者对该类游戏的认识：什么该有什么不该有，什么能有什么不能有，有的话应该怎么有。玩家只是接受，在GAME开发者的世界下游戏。“要能这么就好了”是不甘只是接受的玩家的口头禅吧。SLG的游戏最能体现系统的私人性，太多的梦想未能实现！实现自己的梦想制做自己的游戏！

游戏的系统可以分为该类游戏的系统和该游戏的特殊系统。

什么是该类游戏的系统？拥有类似的游戏系统才会被称为一类游戏的嘛。每类GAME都有明显区别于其它类GAME的特殊之处，而且可以称为类，就要有足够数量的该类GAME，要不然只能被归为其它。对战FGT为什么从清版ACT类GAME中分离，就是对战FGT的系统经过不断发展进化，与清版ACT的系统以相差甚远：2D平面上的跳跃，蹲下，前进及后退，轻重拳腿的分化，防御的加入，复杂键控的必杀技，一对一的格局，三局两胜的胜利标准等等。

随着游戏界的集体进化，各类



▲清版ACT与对战FGT的系统有很大的不同

GAME的系统越来越完善，出现了各类GAME的同化。比如现在大家都熟悉的名称S·ACT，A·RPG，R·SLG（=S·RPG？可能是SLG与RPG成份的比例不同）等等。还有各类游戏的“变种”：3DSTG，3DFGT等。由于“变种”(可能应称为“新人类”，哈)诞生较晚，系统是很不尽人意的，比如手感就是最大的不足。不过世界是在发展的，丑小鸭总要变成白天鹅。(某编：魔法师是钱不多又比较怀旧的玩家，有吃不到葡萄说葡萄是酸的之嫌）每个游戏都要有属于自己的特殊系统，才能在该类游戏的丛林里生存。自己的GAME系统一定要有特点区别与其它该类GAME，并且要进一步地应和玩家才能生存(怀旧作品例外)。比如“侍



▲现在的RPG是靠华丽的画面来取胜吗？

魂3”的破坏防御技，假动作及双焦系统等就是“SF”所没有的。“FF”里的飞空船，“圣剑3”里的大炮等等皆为吸引玩家的特殊系统。

系统再分就细得多了：移动系统，物品系统，状态系统，敌我关系系统，菜单系统，时间系统，战斗系统，仲间系统等等（太多了）。每类游戏都有自类游戏相对与其它类的特殊系统，比如ACT游戏就不具有存档的系统，少数例外，超任磁碟机例外（某编：废话！）。

为了让大家对系统有直观的认识，以简单的吃豆PACMAN为例。下面是该系统的脚本。是很粗略的，如果真要制作GAME，可要比这细致得多！

PACMAN 的系统

键控：

四方向键，应用小键盘

ESC 键：

菜单的弹出

热键：

ALT＋Q，GAME 的退出

菜单：

NEW GAME

OPTIONS：SOUND ON/OF

LEVEL：1 TO 36

EASY NORMAL HARD

DEMO

HIGH SCORE

EXIT

移动：

2D 平面上 X，Y 方向垂直移动

物品：

1，获取：角色移动中嘴方向的接触

2，种类：

豆——吃光后过版

香蕉——加血一点

苹果——加满血

炸弹——自杀

朋友——机控的协助者加入

1UP——加命一条

SPEED UP——速度×2

LEVEL UP——加血的极限

3，使用：获取后立即生效

敌方：

1，种类：

兰色：速度 1 级，吃 PACMAN 状态

红色：速度 2 级，吃 PACMAN 状态

黄色：速度 1 级，被吃状态

2，变化：

经一段时间，

蓝色⇨红色⇨黄色⇨蓝色

状态：

通常，PACMAN 色为黄色

血不足两点是为红色

时间：

真实时间制，

NORMAL 级以上有时限

以上是 PACMAN 的系统脚本。可以看出该系统在传统 PACMAN 的系统上有一些改进：生命血值的加入，BOMB 自杀的加入及朋友的设定。

当然想要是自己的 PACMAN 独树一帜，这么一点改进是远远不够的，只不过是个例子罢了。

在系统的设计中很重要的是敌我关系，也就是敌我的强弱关系。机器在逻辑判断上必定强与玩家，所以在设计时要让敌人（也就是机器）弱一把，制造一些错误的判定。

比如“SF”中的机器是有一定攻击模式的，只要模清规律再加上自己不失误，机器就嘿嘿死得很惨！还有敌我 HP 的设定要找到一个平衡位置，这点是很重要的。在 RPG 游戏中这点尤其重要，否则制作的 GAME 就会被称为闭着眼睛就通了或以无聊的练功升级拖延游戏时间。

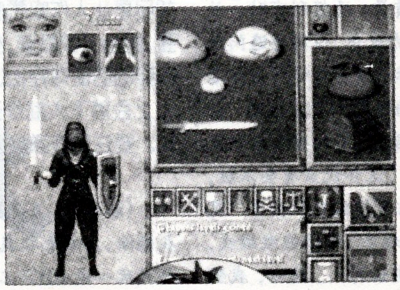
好了，系统就聊这么多吧，下面是界面，GO ON！

界面，就是屏幕上各个图象文字的有机构成（本人自己的解释，用惯了的词但要真解释也不太容易）。好的界面直观，清晰明了，有亲近感。游戏给人的第一感就来自界面，可以引起玩家玩的欲念。所以说界面是 GAME 中很重要的一部分。

界面一般由主画面，菜单，状态显示，边框等构成。界面的风格也随地域，游戏类型大有不同。欧美的 GAME 的界面，嗯，咳咳，真是太烦琐了！N 层的菜单，N 多的小图标，RPG 的装备细致到了让人难以忍受的地步！

本人还是喜欢日式 GAME，尤其是 RPG 之类。

（某编：魔法师私人看法，热爱欧美 RPG 的玩家尽可斩之，嘿嘿，魔法师这回可以 GAME OVER 了！）。



▲欧美的游戏图形化居多

图象化，是游戏界面发展的一大趋势。原因嘛，一是直观，二是推广至全世界（语言太多了，真希望全世界都说汉语，就不用学 ENGLISH 了！AH！AH！）。图象化！好像有反古的意思，象形的图标越来越多，看得懂的，看不懂的，有时真有些头疼。

举点例子，下面是一些“时髦”RPG 的界面所必备的条件：

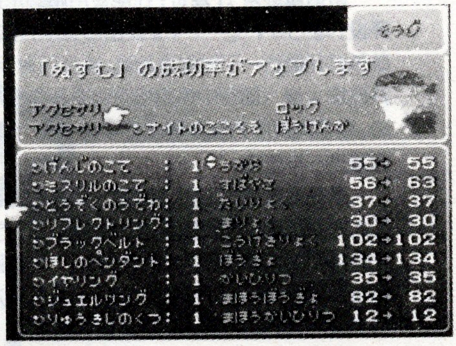
菜单的背景画面是可以更换的，色调也可以调整。

以象形的图标表示物品，设置状态等，并有文字的说明。

以不同颜色的文字表示可用，有利的信息。

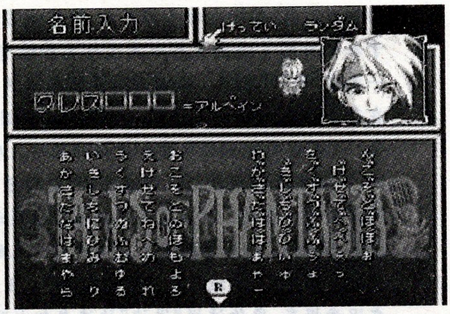
有完整的物品用途查寻系统。

购买物品装备时有箭头等图案提示各值之升降。



▲能力值的升降一目了然

由此可看出，日本的 RPG 厂商是很为玩家着想的。不过，本人前段玩“DQ Ⅵ”就着实不满意了一回。“DQ Ⅵ”的界面风格还是“DQ”几代的一贯传统，半点图形不见，唯一的英文只是 HP 和 MP！真有派。



▲让大多数玩家生气的日文！

好，今天就到这里了。

喂！特工黄，稿费怎么还没寄来，我的怒要满了！

秘技天地 秘技偏方

秘技售罄，只有偏方啦！

《VR特警》 MD FP=7

选无限命：在菜单画面中，按住C键，然后输入上、下、左、右，然后进入OPTION一项，就可以选无限命了。

广东清远 杜拉格斯

《魔强统一战》 MD FP=3

幻海的超阴狠招式：在画面最右边时，用→+A将对方摔投，随即向前跳起在空中按住→并连续按A，即可将对手连续空摔，掌握得当能连摔八下以上，可减对手两个超必杀技的体力。注意此法必须在画面最边才有效。

耐的超必杀11连击：在能使用超必杀技时，用→+A将对方摔投，马上用↓↘→↗+A使出超必杀，若这时在画面边上，当超必杀打完最后一下时垂直起跳，跳至与对手同一水平时按↓+A，并连按A键（即空中重踢接空中百裂拳）。若用超必杀时不在版边，则须向斜后方跳至踢出空中那一脚，全部击中为11HIT左右，约减去一半体力。

最佳搭档：在二对二模式中，如选幻海与阵搭档，当阵将对手二人同时用暴风障壁旋起时，幻海可在对方即将落地之前使出灵光弹（轻、重皆可）将敌人弹向空中，下落时阵再用一个暴风障壁，幻海再用灵光弹……，如此循环，可将敌人活活打死，毫无还手之力，即使中途失手，敌人也会是重级昏迷。

北京 张雷冬

《光之继承者》 MD FP=4

船中的暗舱：在前往影精灵的宫殿时，所乘之大船有一暗舱，内中有许多持各种兵器之士兵不断涌出，暗舱可以进入，且分为两格，其中上方一格内有一宝箱，内藏宝物为水瓶。

北京 王世宇

（编者按：只认《集中营》的王世宇，你好！看了你的信之后，不由倒吸凉气，随即也就平静下来，静静地思考你对我的批评。你对于本栏目的不满意主要来源于与某些读者个人交流的话太多和一些很"臭"的秘技。我想前者是因为我的太过随意而造成，原本在秘技后说一些话是想就一些关于本栏目的普遍问题遍告于读者，也可以贴近读者来增加投稿的数量与质量，没想到有时一放松，一些私人的话就跃上了纸面，今后会努力改正，但对普遍问题还是会说一些的，因为从大部分来信中显示，读者对这种形式还是很喜欢的；而后者则完全是因凤马个人的编辑水平造成的，正在积极的改正，措施是要严格筛选稿件。目前，杂志的整体水平正在逐步提高，象你这样"进谏"的读者却少了，这样说虽有些不敬，因为杂志不是至上的，而掏钱买杂志、写信来提意见让杂志"见红"的读者才是我们的上帝，而这样的读者越多，就越能激励我，帮我们改进。真心希望多一些向你这样说实话的人，放心，我们"扛"得住实话，也希望多一些"只认"的读者。）

《阿拉丁神灯》 MD FP=4

隐藏的1up：①在第二关起点处偏左，有四个苹果，如向右方走，打死两个一先一后的士兵，再回到苹果处，四个苹果中间将出现一个1up！第二关有一个土坡上的断口，如故意失足跌下，会得到钻石与苹果。②第四关苏丹的监狱中，有一处铁锤摆动的地带，当从一层下到另一层向右走时，上一层便会出现一个1up，可回去吃。③第五关关尾处是一座石山，山顶是神灯，但在上山途中有一秘密隧道，不慌张前进便会发现。秘道中有1up和钻石，另会将你平安带至山顶。④第三关将近末尾处，走到有一耍刀人处转身向回走，会出现一名看护的士兵，身边有1up。另外，本关如能吃全宝物，关尾的飞蝇会先带你去天空中大吃宝物，然后才见关尾大汉。⑤游戏过程中要留意一些较显眼的背景。第三关有一处墙上有一烟斗，如用苹果打碎便会发现寻找小贩的路被打开。经常抬头看、低头看甚至往回小走一段，你会发现更多的秘密。

哈尔滨 孙宏宇

《悟空外传》 MD FP=7

快速得到金钱：在商店中指出一种较贵的道具卖出，当店主们问你是否真的卖出时选否，这样物品没有卖出却收到了金钱，如此重复，即可快速"致富"。

净身咒的妙用：净身咒是孙小空初期的法术，功能是解毒，但当同伴死亡时，对其使用能让同伴以体力为零的方式生存。

河南周口 石杰

《光之继承者》 MD FP=5

一次取得四条鱼干：在进入精灵界后，加血宝物变得很珍贵。首先越过三块钉板，向下来到两栋房子前，先进入左边的房子并上到房顶利用影子精灵上到左边（右边？）的房顶上，将开关拨开，再回到右边房顶上，然后进入门中，再出现在左边的房子中时向下走，可发现出边（左边、右边、旁边？）的水洼中的水已经干枯，而其中的四条鱼已是"灯枯油尽"变鱼干了。此法可反复用多次。

晴天霹雳打僵尸：从房顶上（哪个房顶，是刚才那个吗？左边？右边？）向上走后，打死一些敌人后，可进入一个小花园，可是其中却尽是让人作呕的僵尸，这些僵尸不仅数目多，而且"抵抗力"极强，配合又很默契，如用刀斩很难应付，但如果你的兵器配备中有炸弹的话便可轻松过关，利用炸弹将右边的一个开关压下，这时天上会落下大批炸弹，将僵尸炸得尸骨无存，并可出现多种宝物。要注意炸弹也会将你炸伤，所以最好躲到左下角为妙。

沈阳 王崴

（编者按：王崴玩友提供的偏方虽对攻关价值不小，但叙述实在糊涂，左右也让我分析不清。什么，干嘛不试一试！编一条秘技要我玩一遍RPG？工资会被扣光的，呜——！希望玩友投稿千万要注意要把秘技实现的时间、地点、条件、结果等写清楚。）

《梦幻之星Ⅳ》 MD FP=5

取得特殊武器及道具：在最后决战的洞窟中杀死持斧巨人(**カオスブリンガー**)可取得巴克专用的终极武器——气绝魔斧。其效果是击中敌人后，如其不死便会气绝。另外，在洞窟或基地中杀死手持魔杖的魔法使者(**イマジオメイジ**)便可取得使己方一人由濒死状态回复并且加满 HP 的道具**ソルアトマイザー**。

桂林 陈宏懿

《冒险岛Ⅲ》 FC FP=2

得到钥匙后出现的六种情况：①时空之门。连续跃过十几个弹簧床，不仅可吃到水果而使生命力加满，还可加两条龙，到达彼岸有时还可得护身符——水晶一个。②需要踏上海上的龙爪到达彼岸，沿途可吃到水果。③来到云端。需先后跃上十几个高低不一样的弹簧床，可吃到水果和加龙。④玩一次选蛋游戏，运气好时会得到 3up，也可加龙和得到大肉。⑤可进入宝库。会得到水晶和三条龙还有一些水果，另外还有通向 BOSS 处的新路线。

游戏中所有隐藏的蛋及 1up：

1-1：第一块绊脚石前得到钥匙②。

1-2：第一道溶岩沟前得到药瓶(可令生命力加满)。

1-3：第五个火堆前得钥匙③

1-5：骑到龙后第一个蛋得吸血虫；用龙与最后一堆(?)相撞得 1up。

1-6：过完一个流沙坑，遇到一个黑色的速度很快的爬虫后面的下坡处仙人掌左侧得钥匙⑤；在一个流沙坑边有一个很特别的绊脚石打开得 1up。

2-2：一开始山石背景处得定时钟；离一个水堆前的一架弹簧床相距一个普通跳的距离的地方得钥匙⑥；遇见的第一只乌鸦，打死后得角龙蛋。

2-3：过完第三个坑，有一片冰幕背景最左侧得钥匙④。

2-4：第二个火堆前得钥匙③。

2-5：遇见一只蜈蚣后第一个平台右侧得钥匙①。

2-6：第二只乌鸦，打死后得喷火龙蛋，打掉后面的绊脚石得 1up；第十一棵大树下的小平台与大平台连接处得钥匙⑤。

3-2：打死两个敌人后，下坡处中部得钥匙①。

3-3：第二次见到小白猪时，最大的平台左端得钥匙⑥。

3-5：遇到的第二只地蝎面前得钥匙⑤。

4-2：石头后面的蛋得吸血虫；后面跑过四只浣熊后有一堆火，与它一个加速跳距离的地方得钥匙②；第二只乌鸦打死后得摆尾龙蛋。

4-3：打开第二个蛋后，有一块被流沙包围的较窄的平地得钥匙⑥。

5-1：一上来，上下各有一蛋，应先打开上面的；在大瀑布刚好进入屏幕时，屏幕上正好有四个平台，左下的有钥匙②。

5-3：一上来第一棵树右侧得定时钟。乌鸦身上也藏有龙蛋。

5-4：第一块凹地得钥匙④。

5-5：跳上一块较大的平台，平台上有一块绊脚石，到最右端得大肉。

6-2：三只海象过后，三块最小的平台中最后一块得钥匙⑥，跳过一轮会粉碎的冰台，即将进下一轮时，屏幕上的冰幕最边缘的平台上得大肉。

6-3：在一个明显的山凹里得钥匙④；在得到摆尾龙蛋的下一个平台右端得大肉。

6-4：平地上忽有一架弹簧床，离它一个普通跳距离的地方得钥匙②；平地上有一个蛋得吸血虫。

6-5：情况一，大约经过一半路程，来到平坦的山顶，大约从屏幕左端向右两个普通跳距离的地方；情况二，在梯形路段上，有两只放冰球的企鹅，打死它们上了山顶有一个深穴，坠下(方向键向左)用龙击碎内墙，来一次选蛋游戏。

7-2：一上来的树下得定时钟。

7-3：第三只蜈蚣前的平台右侧得钥匙⑤。

7-4：某棵树下(?)得大肉；第四只乌鸦打死得摆尾龙蛋。

7-5：得到摆尾龙后，将要下海时沿岸得大肉。

8-3：情况一，沿路平台耒上，下两次水，第二次上岸，岸上的爬虫处得钥匙⑥(此时生命力近零)；情况二，潜水；情况三，借助翼龙上了沿路平台，第二个平台右侧得大肉。

8-4：海中跃上 5 个软体动物后(!?)，走到一个没有东西跃上来的高台得钥匙②。

第一、五关的新路线：在 1-2 及 5-1 关中用喷火龙在溶岩中行走，打开一处可见洞口。

新路线中隐藏的蛋及 1up：

1-A：一上来所处厚云的右侧得定时钟；第一堆火前的云台得药瓶；第三堆火后的云台得钥匙⑤。

2-A：第一个最深的沟左侧得钥匙⑤；平地上两个蛋应先打开后者。

3-A：(前边就是洞口了)屏幕最左端的一个孤单的云台得药瓶。

3-B：过了第一棵落果子的椰子树后有一爬虫，距离它一个普通跳距离的地方得定时钟；有绊脚石的平台右侧得钥匙②

5-B：第二个山顶右侧得钥匙③

6-A：在一个平台上有一块绊脚石，打开得 1up；该平台的下一块平台右侧钥匙①。

6-B：小白猪出现的地方是个三层平台，最底层中部偏右的地方得钥匙⑤；乌鸦中有龙蛋。

7-A：第二个前后都是海的小平台右侧得钥匙②。

7-B：第一个蛋得吸血虫；打开绊脚石得 1up。

8-A：打死第一条放电云。

最后一关 BOSS 出现顺序：最终的 BOSS 外星人出现顺序是左——上——右，并依此循环。

洛阳 吴涌

(编者按：呆马，我可不跟你是一“疯”一“呆”的难兄难弟，我是是是是……风马，最近写“错”我名字的人又多了，甚至有的写“病马”，我哪里有病？“你口吃！”，“何时？”，“刚才！”，“真讨厌，谁呀！”。你说的关于配图的秘技的投法，你只要画得清清楚楚并说得明明白白就 OK 了！其实用文字也应能叙述清楚，比如象今年第二期《火箭骑士Ⅱ》的选关密码那样。)

《新机动战记·高达 W》 SFC FP=5

选择最终首脑法：选人画面时，将光标对准 TALL-GEESE 后，输入 L×4、R×4、L、R、L、R、L、R、L、R，输入指令后如游标闪动即表示成功，之后便可使用 FINAL BOSS“EPYON”！

(必杀技)夜之梦魇：↓↘→+攻击键

(特殊移动)撼天跳：↓↙←+攻击键

(超必杀)光辉风暴：↓↘→↓↘→+攻击键

北京 赵勇

《超悟空传——觉醒篇》 SFC FP=4

超级模式：爆机后，看完 STAFF 画面和隐藏画面(是否指结局画面——编者)，选择 CONTINUE 即可进入超级模式——上次游戏结束时的 EXP 保留(HP、BP 不保留，由程序给定)，且可选短笛篇、贝吉塔篇和弗利萨篇。作战时，Y+B 是眩晕技；X+A 是超必杀技；战斗规则是必杀技胜眩晕技胜超必杀技胜必杀技，超必杀技相对，BP 高者胜。

江苏常州　高珏

《实况世界足球 2》 SFC FP=4

超级守门员：在任何一种比赛开始前的菜单中选择 1P・2P VS COM 的模式，然后在"键位设定"的选项中把 1P 和 2P 都调成手控守门员(カミオート)；进入比赛后，两个手柄同时按 L、R 键，这时看到屏幕下方小地图上守门员的光标一闪，变成了一个大五星，这时就可以控制超级守门员了。该门将速度不亚于音速(夸张，但可在对方队员无任何反应的情况下直入对方禁区，就连画面移动的速度都跟不上该门将的速度)，而且可以无视任何规则(可在禁区外抱球)，但此法需一定时间来练习掌握。

辽宁锦州　杨琨　王新宇

(编者按：这两位玩友有以下看法：如果一种游戏没有几种可以走的捷径，或是一些有趣的秘技，那么这个游戏玩起来肯定不会精采。说得很好，大家可否认同。)

《恐龙快打》 SFC FP=6

CHEAT 的额外选择：在主菜单画面中，顺序输入左 3 次，右 2 次，左 2 次，右 3 次，左，右，就会出现 CHEAT 的额外选择，进入之后就会有不死等设定。

福建三明　管惠人

《蚯蚓战士》 SFC FP=7

出现五个男人：游戏中暂停，顺序输入 YABBAYAB，便会出现五个男人头，讲几句话后强制 RESET。

上海　叶立宫

《真・侍魂》 ARC FP=4

和 狆的阴招：先给对方一记站立重斩，命中后立即使用缚锁杖击(→↘↓↙←+斩)，这样就可把对手拉至面前并令其昏迷，接着再用站立重斩，如此循环可一招毙命。建议使用缚锁杖击时按重斩，否则对手晕倒的时间很短，不易连续，而缚锁杖击一但被对方防住的话，虽然也会被拉至面前，不过挨斩的就是你了。另外，如在重斩打到对手后使怒值蓄满，此技便无法连续下去。

江西南昌　赵翔　安徽肥东　史科

《饿狼传说 REAL BOUT》 ARC FP=3

金家藩的十连击：当对手被击倒在地后，紧贴对手，空放一招下蹲重踢(↓+B)，则对手会采取防守反击之招(REVERSAL)，通常为→↓↘+C)，只要防住此招，则可以在对手将要落地的 瞬间输入 A・A・B・B・C+←↓↙・B+↓(蓄)↑・B・(到顶点时)↓・B；此招不同于凤凰脚，是属于按键型连续技，其效果虽及不上凤凰脚，却也可给对手以致命打击，全部命中对手将会丧失四分之一的血。

上海　王广友

《真・侍魂》 ARC FP=4

竞力妙法：在与电脑竞力(双方的刀格在一起)时，按住所有的键不放，拉后则可把对手弹开；若按住所有的键过一会儿放手，则可将对手掌中的兵刃弹开。

上海　王广友

(编者按：本刊曾刊登过的《真・侍魂》之天草会出现确实有误，对于为此而多花了银子的玩友——也包括你及你"属下"(?)的四大天王——深感抱歉。我想，今后只有多登一些能为玩友们省银子的秘技来"扭亏为盈"啦。至于，你所说的似乎是闯关族通病的错字现象，本刊近几期已经改变不少了，今后会更好的，并且也希望此现象不要真的如你所说成为闯关族的"通病"。)

《世界英雄 PERFECT》 ARC FP=9

无赖胜利法：在剧场模式中选用悟空(选悟空和 NEO・DIO 的方法本刊曾有刊登)，然后在与电脑对战时，使出"筋斗云召来"，然后将脸对着与对手相反的方向，这样电脑便不会攻击你，直到将时间耗完，即可获胜。注：在此之前一定要使对手的血少于你的。

桂林　陈宏懿

《真・侍魂》 ARC FP=4

柳生十兵卫的连击：贴近对方身体使用重斩，击中后不要等第二刀出来，紧接着使用二角罗刀(→↓↘+斩)，或使用喝咄水月刀(↓↘→+斩)，由于柳生十兵卫重斩威力极大，所以击中的话可令对方损失一半以上的生命力，并且晕倒，再用以上连击便可结束对方。注意，二角罗刀要用中斩，否则不易击中。

天津　南方不败

(编者按：啊！终于有人写对了我的名字，并且抄来了一首很美的诗文：马比风跑得快/但是/马在风里跑，谢谢！谢谢这位自称从没去过南方所以得名的南方不败。不过，既如此好象叫南方不曾败更为贴切……)

《真・侍魂》 ARC FP=4

幻庵的连续技：在蹲下重斩击中对方时，跟着发出利爪攻击(→↘↓↙←・斩)，使对方晕倒，接着再用站立重斩，可打掉对方约 70%HP！注意：对方晕后不可再接用连续技，因其会及时醒来；若对战时对方晕后应跑上前使摔投技，亦不可再用重斩。

江南徐州　朱劲松

《GB 养护大法》 FP=0

无论你在玩什么游戏，如果想重新开始，可以不用关机，只要同时按下 A、B、START 及 SELECT 四键便可回到标题画面。此举能减少 GB 机的电池耗损及对 GB 主机的耗损。

浙江江山　毛俊琛

(编者按：登出这条并不属于哪款游戏的秘技，也是看了毛玩友来信后受到的启发，今后凡对于玩友有益的东西都可以在本栏中传授给大家。而毛玩友又问我 GB 的《圣剑传说》有一旁边有乌的国王一样的人不知说什么，他的城堡外有一道有毒的关口过不去，我没玩过所以转给大家，谁有办法帮他请给他写信，尤其是他点名求教的湖北沙市的方丹，地址是：浙江江山市解放路 37 号，324100，谢谢！)

责编/风马

《'95格斗之王》



文/特工黄

系统解析

《'95格斗之王》是SNK 95年的重头大作，它不仅继承了《'94格斗之王》全部优点，而且在系统上有了更大的完善，不仅是的初学者，即使是《'94》的上级玩家，也必须要重新认识这部新作，所以，这次本文将为各位详细介绍《'95格斗之王》的战斗系统，希望所有《'95》的玩家都能确实掌握并灵活运用。OK! READY—GO!

首先要熟练操作方法

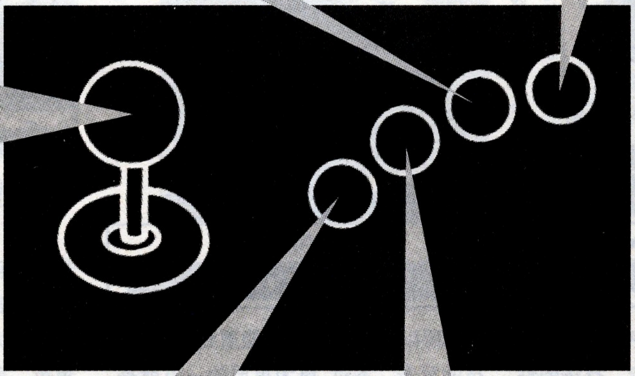
如果提到SNK的操作系统，相信大家都知道是方向摇杆与A—D四个攻击按钮，这可说是SNK和需用六个按钮的老对手《街霸》系列最大的不同。而且，在基本的操作方法上与《饿狼传说》系列相同。所以，操作上并不复杂。

C钮

重拳钮。如果与轻攻击相比，使用时容易出现破绽，而且无法连续攻击。不过，一旦击中对手便能使对手造成重创，所以一定要根据情况灵活运用。

D钮

重脚钮。如果使用蹲下重脚，一击就能令对手倒下，这也是普通技当中最有效的技法。由于脚比拳有着更长的攻击距离，所以能有效地牵制对手。



摇杆

移动角色时必须要使用摇杆。→是前进，←是后退，↖，↑，↗是进行跳跃。还有，除了角色的移动之外，如果输入和对手的相反方向，也具有防御的效果。

←是能够防御跳跃攻击的站立防御，↙是能防御蹲下脚踢或是地上技的蹲下防御。不过，SNK在《'95》中早已加入了蹲防不能的中段技，只能使用站立防御才能发挥效果。玩家务必要掌握这种让对手无法蹲防的技法，在对战中可是大有便宜可占哟！摇杆除了移动、防御之外，还是输入必杀技指令的关键。

A钮

轻拳钮。虽然不容易出现破绽，而且能够连续攻击，但是对手的损伤并不高。但是如果以轻拳来使出必杀技就一样会具有必杀技的威力，而且就算出错招，破绽也很少，故轻必杀技的使用率相当高。

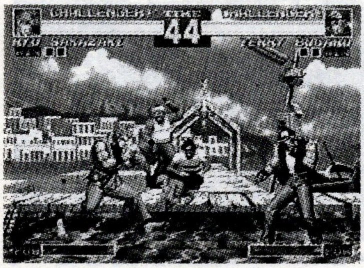
B钮

轻脚钮。在性质上与轻拳大致相同，也就是不容易出现破绽，并能连续出击。不过，攻击力并不高，但如果突然使用蹲下轻脚攻击，对手就必须马上采用蹲防才能应付。

有关特殊移动

疾进：如果快速输入2次摇杆的→，就可向前方突进，突进的攻击速度极快，对手很难马上反应，所以在对战中要善加利用。而且，几乎所有的角色在突进时，都会略浮在空中，这时就可采用某些特殊技巧啦。

疾退：和疾进相反，快速输入2次摇杆的←，就可快速向后移动。从而与对手拉开距离，不过，一直使用这种方式，对手一定会产生不满哦。



活用特殊攻击！

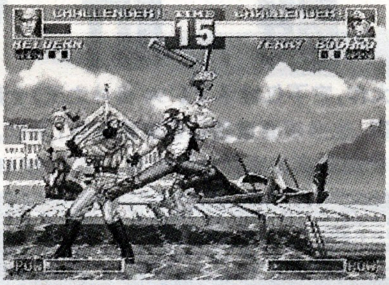
在此将为各位介绍各种特殊攻击的使用方法，玩家务必要确实掌握，并在实战中灵活运用，只要能适时发挥威力，就能在战斗中获胜。

攻击闪避 A＋B

如果同时按下AB两钮，角色就会进入半无敌的攻击闪避状态，这时一般攻击对之均无效，但是攻击闪避无法回避投掷技，而且使用后也会出现少许破绽，最实用的时机是用于回避对手的飞行道具，或闪过对手的飞踢。由于这是游戏中的最重要的操作方式之一，一定要不断地练习。



▲最常用的时机是回避对手的飞行道具。



▲即使是在起身瞬间，也能回避对手的跳踢。

挑拨 B＋C

特瑞的“你，来吧！”或是百合的“这里，这里”，都是非常有趣特殊的挑拨动作。和《街霸 ZERO》不同，《'95》的挑拨还能大量减少对手的能量槽中的能量。不过，如果对手的能量槽己处于全满状态，就不会因此而减少。

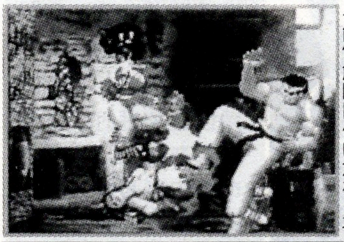


▲挑拨姿势与《饿狼传说 SPECIA》相同，所以，有非常好的表现。

援护攻击

必须要达到一定的条件 A＋B＋C

援护攻击能够救助陷入危机的同伴。不过，这种攻击必须要达到一定的条件才能使用。首先，战斗的角色要成为昏迷状态，并受到对手的擒拿攻击。然后，还要在画面中看到尚未失败的同伴，最后就是体力要比对手少。只要满足以上3种条件，就能用了。不过，这似乎不是件容易的事(通常在关键时候就忘光了)。



◀能够解除同伴的危机，不愧是组队战斗系统。



快去帮助他！



◀住手，我来了！

同伴陷入危机！

闪避后攻击

攻击闪避中 A或B或C或D

在攻击闪避中如果按A—D任何一个钮，就会成为闪避后攻击。技法的性质与《饿狼传说》系列相类似。闪避后从无敌状态攻击的方式是这种技法的特点，但由于攻击本身不是处于无敌状态，所以要特别注意可能遭到对手必杀技的反击。不过，更为重要的一点就是，一旦闪避后攻击击中对手，就能够再以必杀技来抵消收招动作，从而形成强力连续技，使对手造成极大的创伤。尤其是对于攻击距离长，且能够向上攻击的角色而言，如果能充分地发挥闪避后攻击的威力，将会成为使对手十分头痛的角色。所以，各位一定要好好地练习这种非常重要的基本技巧。



▲首先以A＋B钮使出攻击闪避的技法……。



▲在闪避后按任何一个钮，形成闪避后攻击



▲马上再连接必杀技来抵消闪避攻击的收招动作，形成强力的连续技

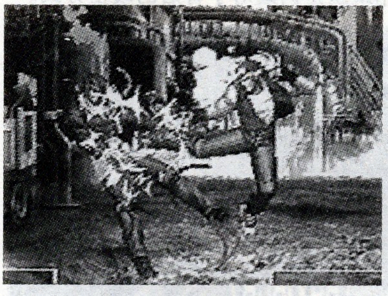
集气

A+B+C

这是提升画面下方能量槽中能量的特殊操作方式，当能量槽处于全满的状态时，除了在这时角色的攻击力会成为原来的1.5倍外，还能够使用超必杀技。不过一旦使用了超必杀技，能量槽就会再回到初期的全空状态。



◀攻击距离很长，即使遭到防御，也能马上用飞行道具来抵消。



▶当对手倒下就马上集气。

浮跃攻击

C+D

如果同时按CD两钮，就可以使用浮跃攻击的特殊操作方式。这种技法的特点，就是只要命中对手时，无论对手是处于什么样的状态，都会立即倒下，受创也比一般的脚踢来的大。

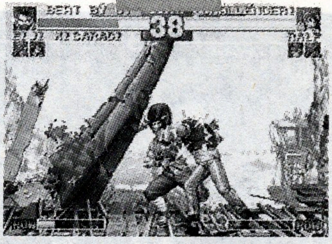
探索！实战应用技巧

在此将为各位解说的是在实战中的应用技巧，若不能熟练掌握这些技巧，和高手对战时，胜算可以说是完全没有……

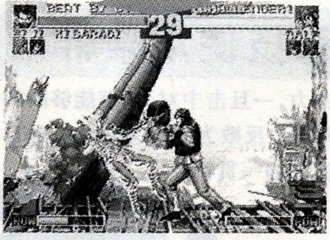
技巧1　抵消技与连续技

所谓的抵消技，就是利用必杀技来解除普通技的收招动作，从而产生连续技，最早引入这个概念的应该是《街霸》吧，不过现在已成为对战游戏必备的基本要素了。不过，《'95》里的抵消技到底要如何使出呢？其实，只要在普通技命中对手的瞬间，输入必杀技的指令，这样就可用必杀技来抵消普通技的收招动作，形成必杀连续技。

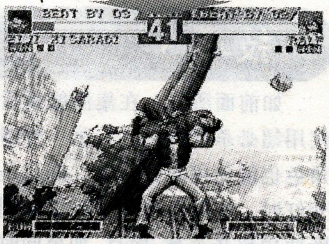
▶站立重拳命中对手，及时输入必杀技指令。



▶接续连打系的必杀技。当然，这会连续攻击。



▶也能够用投掷技来接续，不过，这只限于必杀投掷技。

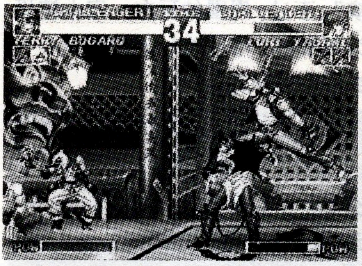


技巧2　跳跃逆向攻击

哈哈，这好像也是从《街霸》那儿学来的，普通的跳跃攻击只会加大双方的距离，唯有这种跳过对手头顶攻击其背部的逆向攻击，能够紧邻着对手着地，使双方紧贴，这样就可以容易地接续强力的连续技，给对手造成重创。而且，跳跃逆向攻击的防御方向将会完全相反。也就是说，必须要输入摇杆的相反方向，才能顺利防御，故十分容易使对手产生方向错乱，从而连续中招。抓准时机，跳到对手背后将可克敌致胜！



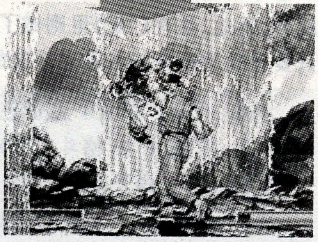
▶跳过对手头顶逆向攻击的重点，就是要命中对手的后脑勺。



▶这种跳跃攻击到底是要往左还是往右防呢？真难防御(应该是用摇杆的←来防御)。



▶这样落地后可紧贴对手



▶之后连接强力必杀技



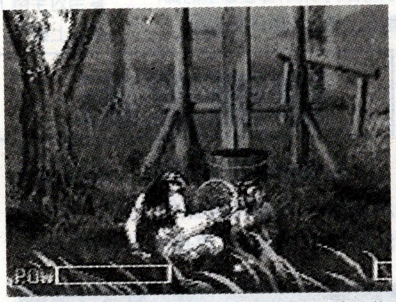
技巧 3　好好利用能量槽

如果进行集气，将能量提升到最大，就可以增加 1.5 倍的攻击力，或是能够使用超必杀技。不过，其实还有其他的重要变化。那就是当命中对手时所造成的反弹力，也会比平常时来得大。

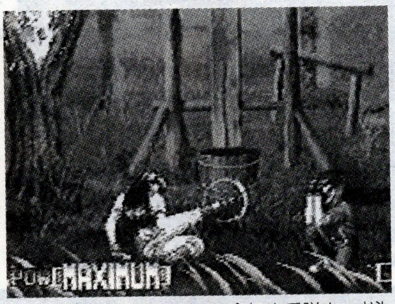
如果利用这个优点，那么当攻击遭到对手防御时，就能马上拉开距离，并不会遭到反击，也就是说，能够全力出击，并使用攻击力强的技法。

不过，拉开距离也是有缺点的，那就是很难再进行连续技。但是只要能瞬间判断，再继续配合轻攻击等各种技法的话，就能解决这个问题。因为能增加攻击力，所以即使是一记轻拳，也能给予对手不小的损伤。

还有，集气的时机要如何掌握呢？最佳的时机当然是在以必杀技或飞跳攻击使对手倒下之后，但是，如果用蹲下重脚使对手倒下，由于倒下的时间并不长，这时与其进行集气，还不如使用跳跃逆向踢对手背后的攻击方式。



▲能量没集满时的攻击，当对手防御就会成为这样的距离，对手可能会反击。



▲当能量在最高状态时，就会加大反弹力，成为这样的距离，对手不太可能反击啦！

技巧 4　能量最高状态持续时间

如果想要进行集气，共有受到或防御对手攻击，或是同时按 A＋B＋C 钮两种方法。

不过，这 2 种方式却有所差异。那就是集气成为最高状态时，会出现不同的持续时间。如果是由自己集气，就会比受攻击而集满有着更长的持续时间，所以，一旦能量槽将要蓄满时，就尽量要由自己进行集气，一是为了得到更长的持续时间，二是防止夜长梦多，不然一旦对手进行挑拨，不就前功尽弃了吗？



▲两人都在集气，谁比较厉害？

技巧 5　超必杀技使用条件

如前面所说，在集满能量后可以使用超必杀技，但是，在另一种情况下角色也能使用超必杀技，那就是血格变红时，这时角色就可以无限制地不断使用超必杀技，而且，如果同时处于能量全满和血格变红的状态下，超必杀技就会具备比平时大 1.5 以上的攻击力，一旦击中对手，就能够瞬间逆转形势，反败为胜，这可说是 SNK 格斗游戏的一贯特点。



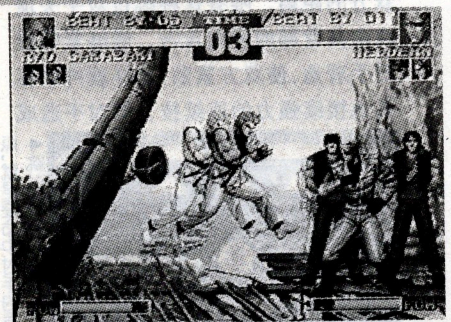


▲草雉京所施展的超必杀技：里百八式・大蛇雉。

技巧 6　在空中使用超必杀技

金家藩、坂崎良能够在空中使用凤凰脚或龙虎乱舞等超必杀技。虽然在前作《'94》中也一样能使用，但是由于指令相当复杂，所以几乎无法发挥威力。不过，这在《'95》里则做了改良，只要在空中迅速输入超必杀技的指令就能够轻松出击。

老实说，空中使用超必杀技，并没有什么优点，只能说是一种“武术表演”，不过，周围的玩友一定由惊讶转为佩服的，哈哈哈！你的虚荣心一定会得到满足的。



▲在空中疾走!！姿势及画面都相当华丽！真是帅呆了！

主编：STOP！STOP！版面已经没有了。
小编：可是，《'95 格斗之王》最有趣的超级秘技还没有介绍呢？
主编：不行，推下期吧，好菜怎能一顿吃光！
小编：那……，就请各位在下期的《格斗天书—补遗篇》中再见吧。



传闻（下）

仲夏夜之梦

与

梦之仲夏夜

编译:叶伟

特工黄
SHADOW PHOENIX

不为人知的业界秘闻

游戏业界有着太多太多不为人所知的秘辛……。在这个迷人的仲夏之夜，我们一起伸出智慧之手，去探访深邃隐秘的业界星空……

ROUND 1 关于游戏业界的若干个“是”

任天堂 64 今后的发展将会是…？

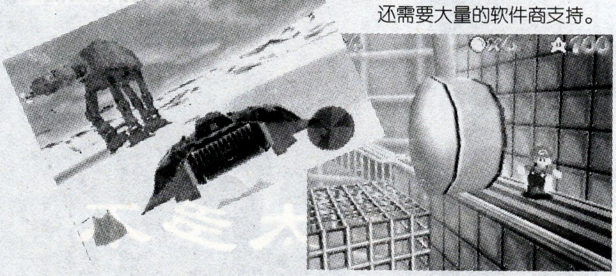
任天堂 64 位机终于、到底、即将发售，预定发售的软件却少的可怜。买了机器没有游戏玩，这会是怎样的一种感觉啊！振作呀，任天堂君！

“算上本社自制的软件，今年内会发售 21 个游戏吧。其它公司的软件将会陆续推出的。”（任天堂　宣传部）

这样还算稍稍让人安心。那么，是什么导致了软件商开发工作的迟缓呢？

“主要是缺少供软件公司开发使用的平台，所以目前 N64 的游戏开发工作主要是由美国任天堂来承担。这样日本国内的公司出品就会稍微晚一些。”（某软件开发会社）





▼N64 仅靠马里奥是不够的，还需要大量的软件商支持。

廉价版超任发售的消息一定是…

想当初在超任遍及世界每个角落以后，任天堂便开始卖垃圾似地以超低价格发售廉价版的任天堂红白机。那么这次 N64 发卖后，任氏是否有可能再把超任当做垃圾处理呢？

“定价下降的可能性相当高”（某 AV 界名人）



唉，为什么要问别人？直接找任天堂当面对证吧！

“没有发售廉价版超任的计划”（任天堂宣传部）

嗯，这个消息一定是恶毒的谣言。

VIRTUA BOY 今后的道路是…

最近好象 VB 的游戏数量稍微增加了一些（你没有感到？那就对了），让人觉得好象有了那么一点点的“生气”。然而以后的情况又会怎样呢？

“正在检讨新的策略，今后会考虑以软件为中心的对策。敬请期待！”（任天堂　宣传部）

我会期待、期待、再期待。



▼VB 的软件增加了吗？

ENIX 加盟 SS、PS 的谣言到底是…

继史克威尔加盟 PS 之后，业界再次有流言传出，这就是本刊也曾经报导过的“ENIX 加盟 SS”之谜。传说的主要根源，在于 ENIX 的福岛社长曾说过“给销售量超过 300 万台的主机制作软件”这样的话。

最近，与 ENIX 有关的人士参加了各机种软件商的大会，在会上记者们向其作了调查，结果...

“目前没有加盟的计划”（ENIX 关系者）

是这样啊，那么去看看世嘉吧！

“这件事情如果是真的那就太...不过现在还没有得到有关的消息。”（世嘉 CS 宣传部）

还是没能搞清楚真相呀！

调查索尼造成的结果是…

索尼公司因涉嫌违反禁止行业垄断法，最近受到了日本公平竞争委员会的调查。对索尼的指控主要有操纵价格和禁止中古品（即二手货）交易两点。电玩界人士大多人为，索尼公司以对待电影著作权的方式来对待游戏软件的著作权并不合适，电玩软件市场还是应该比较开放为好。

反正无论调查的结果如何，各专卖店已经纷纷采取行动了。以前不敢轻取妄动的PS软件价格，现在都是一片跌势，尤其那些原本难以处理的劣作，价格更是跌得"家都不认得"。据对新宿一带专卖店的调查，全新的《斗神传》等早期游戏仅花980日元便可以买到，又如《街霸Ⅱ M OVIE》等也从6800日元跌到了2800日元。

PS软件的价格下滑，究竟是好事还是坏事呢？

"也许有人认为价格下降对索尼会有利，但实际上却未必。售价放开之后，玩家就可以在新品出版一段时间后，等价格降低后再购买，这样也许会影响新软件的销售量。"（业界某人士）



福祸相依嘛！谁知道呢？

格斗游戏指令输入的规律应该是…

"…上、上、下、下、左上、A、B、D、A、右下，必须在两秒以内输入方能有效…"

……

天哪，现在的格斗游戏的指令输入居然变得如此深遂、晦涩、奇怪、复杂！！

难道就没有一个比较通用一些的规律吗？

SNK：我们的所有游戏中，基本上"跳"这个动作的指令都是一样的——按住手柄的"上"键。至于其他各个角色的动作…各位还是在游戏中多多努力吧！

NAMCO：在"铁拳"系列中，四个按键分别对应角色的两拳两脚，也没有什么很特别的指令输入。对于初学者来说应该是很容易掌握的哟！



CAPCOM：？？？不知道我们共同的规律？？？你有没有玩过游戏？

透明GAME BOY的行踪是…？

以前发售的GAME BOY有一种是透明的，机器的内部元件全部曝光在玩家眼前，颇受人们青睐，曾经一度造成此种款式的GB脱销，在日本被称为"半透明旋风"。而当前不久GB改版成为"GAME BOY POCKET"时，发售的主机中却只有白、黑、黄、绿、红五种颜色，为什么半透明的会消失呢？难道是害怕人们看见它的内部构造吗？（哎，有些杞人忧天了吧！）但据来自神秘人物的传言它不久就会再度复活，但愿吧！



◀号称日本第一GB爱好者的多田拥有三台透明GB。

会社成员玩自己公司游戏的时间大约是…

任天堂：实在对不起，我们的宣传和营业人员是不玩游戏的，因为玩的时间都放在工作上了！

NAMCO：根据我们会社自订的宣传人员担当游戏制度，各担当人员对于处在开发阶段的游戏，至少是要玩100个小时以上的！！

某N社：是啊是啊，玩一个游戏的时间嘛...大概算起来，4个人要两个星期不睡觉才行吧！有一点累吧？

游戏的制作时间大约是…

进入次世代后玩家真是幸福，动辄成百上千兆位的游戏让大家不亦乐乎。不过，要将这么多的数据输入到媒体之中，程序编制者也真不容易。看来是我等凡夫俗子是不能办到的。那么，这些游戏的制作时间究竟是有多长呢？

RPG："《勇者斗恶龙》系列中，以'I'的制作时间最短：半年；而'VI'却整整做了三年，是系列中最长的。"（ENIX）

"最短的是《浪漫传说3》，做了大约1年半"（史克威尔）

PZG："最初做《俄罗斯方块》用了1年出头一点的时间，做《俄罗斯方块FLASH》用了8个月。因为是系列作品所以就比较快一些。"（BPS）

"做《泡泡方块》的2代花了8个多月"（COMPILE）

SLG："《打比赛马》中的'II'花时间最长，用了1年半多。"（ASCII）

"《三国志》、《信长之野望》之类作品的续篇，因为要动脑筋考虑新系统、新机能，所以比较费时间。现在一般是一年半到二年。"（光荣）

老土星坏了以后是没备件修的…

与索尼竞争的世嘉，最近推出了新版本的土星，白色的、样子又小巧又灵便。但是新主机与原土星的底板是不一样的，这样老版本土星若是损坏了的话是不是就没有备件替换了呢？总不能把新底板装到老机器里去呀！



“制造中止五年内的修理绝对没有问题，以后的零件会专供修理使用”（世嘉 CS 宣传部）

一、二、三、四、五，哦，老版本的土星可以一直修到 2001 年呢！

从来没有过的体育游戏就是…

体育类游戏近来比较流行。在这些游戏中最多的便是足球和棒球这两类了，不过老是炒这些冷饭，有时也会觉得有些厌烦。难道就没有一个给人全新感觉的体育类游戏？

“本社正在计划一个有关马拉松的模拟游戏。但是也不知道会不会实现…”（某会社）

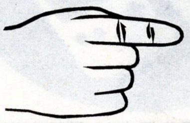
马拉松游戏！这还略微有一点意思。且把这个计划拿来看看：

“第一，赛跑时采用 3D 画面；（！）

第二，使用专用鼠标能够很方便的输入指令；（！）

第三，女子马拉松完全模拟；（？）

第四，主人公的名字叫做…‘魔罗走子’？！”



ROUND 2 超越常识的游戏世界

不堪“回首”的地球未来

早期的射击游戏将人类带入了濒临灭绝的境地，后期的动作游戏又带来了地球灭亡的危机。这可不是幻想，在游戏世界的历史中这些都是真的事件！下文附有一份从游戏世界中取得的地球未来事件表，有兴趣者不妨研究一下。

根据该事件表，在未来的千年纪中，宇宙人或不明生物侵略地球计 8 次；地球自身的战争、内乱等计 7 次；地壳变动计 1 次。2033 年地球世界消灭，不过凭借着宇宙人的科学技术人类又很快地回复过来，经过了 44 年后地球在 2077 年终于完全统一。但是好景不长，仅仅 13 年之后异形便再次袭来，人类又一次面临灭顶之灾...

在所有主要的都市均被破坏之后，人类最终向宇宙移民，舍弃了早已破烂不堪的地球。辉煌的宇宙世纪由此诞生了！

你的大眼睛…吓着了我！

大眼睛、小鼻子、小嘴巴，这一看便是游戏中最受欢迎的美少女形象（见图）。如果拿到现实世界里来的话...不妨可以试一下嘛！请看看根据美少女形象为基准、经过电脑处理后的照片！（见图），看来，如果放在真实世界中，看上去就象怪物或者外星人了。请不要吓我！



来自游戏世界的地球未来大事件表

公元 1999 年　与持有高科技的外星人接触（太空堡垒 MACROSS）

公元 199X 年　日本列岛与地球分离，漂浮在宇宙之中（魔天传说）

公元 2008 年　大地变动，世界在一瞬间消失（未来少年柯南）

公元 200X 年　阿基罗芙星人以自身的科学力量解救了环境遭到破坏的地球（HEAVY NOVA）

公元 201X 年　阿基罗芙星人的阴谋被地球人发觉，于是战争开始（HEAVY NOVA）

公元 2015 年　东京改名为『东京城』（装甲警察），名叫『使徒』的巨大战斗兵器袭来（新世纪少年战史）；在前苏联的领地上诞生了叫做『赛福特』的新国家（前线任务）

公元 2020 年　南、北美大陆合并，成立新国家（前线任务）

公元 2030 年　MEGA LOAD MASTERS 怪物袭击地球，人类面临灭亡（AREO BLASTER）

公元 2033 年　亚洲统一联合体诞生（前线任务）

公元 2050 年　鉴于机器人犯罪行为增多，警察厅设立专门对付机构（EDONO 牙）

公元 2070 年　亚洲共同体与美洲共同体发动第一次『半人战争』（前线任务）

公元 2072 年『半人战争』结束（前线任务）

公元 2077 年　地球成为一个行星国家（DEADLUS）

公元 2090 年　外星人入侵地球（雷电传说）
第二次『半人战争』开始（前线任务）

公元 2500 年　地球受到哥尔萨人攻击，主要城市遭到破坏（AX－101）

公元 2550 年　人类向周边宇宙移民（START BREAKER）

宇宙纪元 001　人类以广阔的宇宙为自身的居住地（机动战士高达）

宇宙纪元 0079 年　战争使人类人口数量减少一半（机动战士高达）

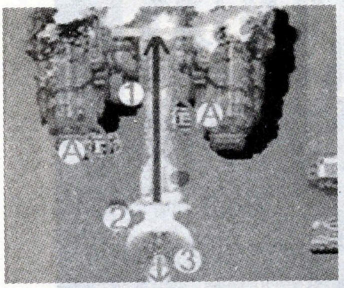
天哪！不可思议的射击游戏

我们这个自然世界的科学理论，不知是否可以用于游戏中的世界？如果可以，那么有些现象又如何解释呢？比如说在非常风行的射击游戏中，玩家的战机在射出那么巨大的子弹、投下如此威力巨大的炸弹的时候，为什么还能非常自如的前进？根据作用力与反作用力的原理，战机应该后退才对啊？

“估计基本上炸弹的质量比战机的质量轻很多，本身的体积也很小。因此射出后会不影响战机的前进。爆弹可能采用的是制作氢气球的材料，所以对战机本身也没有影响——不过氢气球能有那么大的威力吗？”（东京工业大学硕士 A君）

这是科学家的估计。实际情况还是应当问问生产厂商。

问：“射出那样强大的子弹，战机为何还是能够正常前进？”



答：“哎，这是宇宙人的技术，具体情况我们也不太清楚。请直接去问它们吧！”

问：“那子弹究竟是什么？”

答：“子弹吗？宇宙真是神秘啊！”（回答者：SAIBU“雷电”制作组）

野外的美味

在许多动作游戏中，拣食地上的食物、肉类等已经成为恢复体力的重要手段了。我们当然相信这些食物具有很高的营养成份，不过要是放在露天的话……

“气温在20—30摄氏度时，置于地上的食品大约在五小时内就会繁殖大量细菌以至变质。一般不宜取食。”（某食品研究所）



▲吃地上的食物不怕生病吗？

▲动作明星的胃袋真是厉害。

▲古代人难道只吃生肉？

热斗的吼声

格斗游戏中的战士近来流行吼叫。这样一来可以壮胆，二来可以吓吓敌人，三来可以喊喊街坊邻居。那么，玩家对这些吼叫究竟知道多少呢？

正　解　　**流行的叫法**



SHAOYOUKEN（街霸Ⅱ，隆和肯升龙拳的日语发音）——拗由根

TIGER UPPERCUT（街霸Ⅱ，沙加特“猛虎冲天斩”）——泰哥萝卜汤

YOGA FIRE（街霸Ⅱ，达尔锡瑜珈火焰的英语发音）——油加黑

SPINING BIRD KICK（街霸Ⅱ，春丽倒立旋风腿的英语发音）——丁不烂鸡

POWER DUNK（饿狼传说3，特瑞灌篮强击的英文发音）——泡鹅蛋

游戏软件日版与美版名称的差别

通常在日本本土发行的游戏到了欧美就变成了另外一个名字，有些似乎翻译得还算“顺眼”，但有些即使是明眼的玩家也不一定猜得出来它的日版是个什么东东。比如象《大盗伍佑卫门》在海外版上就变成了《THE LEGEND OF MISTICAL NINJA》（神秘忍者之传奇），谁能想得到呢？那拿着烟斗的Q版人物到了欧美就摇身一变成为忍者啦……

下列几款游戏请大家比较：

《勇者斗恶龙》→《DRAGON WARRIOR》

《BIO HAZARD》（生化危机）→《RESIDENT EVIL》

《街霸 ZERO》→《街霸 ALPHA》

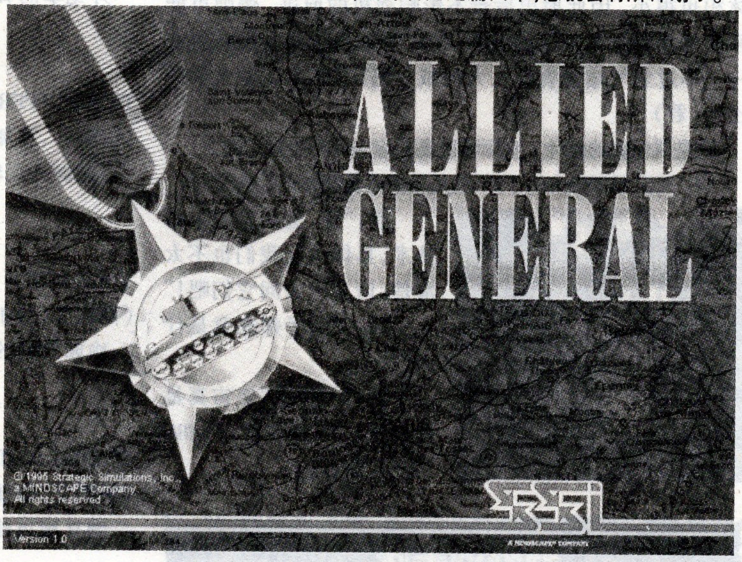
《北斗之拳》→《BLACK BELT》（黑带）

而有些出格的一例是《水浒演武》在欧美译为《DARK LEGEND》（暗黑传奇），哇，水泊梁山的好汉们漂洋过海到了欧美就变身成一群黑暗魔王了…

Hot Summer Hot Games

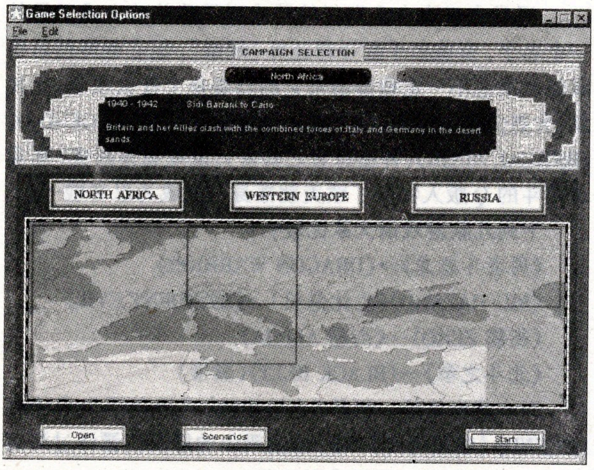
上市新品

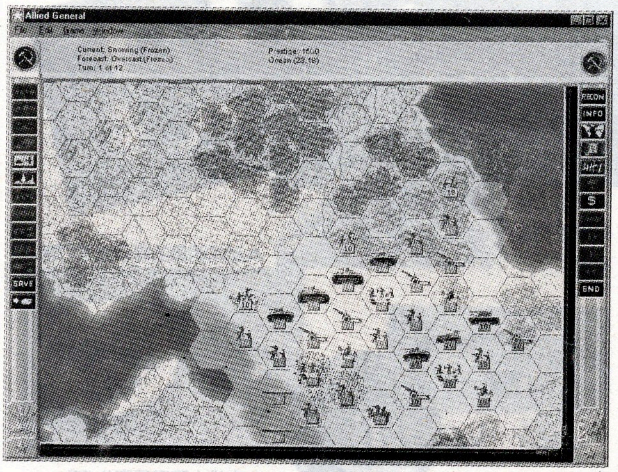
Hi，各位，天气很热吧！暑假里您们打算做点什么呢？游泳？出去旅游？天天睡觉？什么？还没有任何打算。okok，或许看完这篇文章，您就会有所计划了。



《联盟将军》是SSI的《五星上将》系列的第二部，背景设定在二战的欧洲战区，而玩家扮演就是盟军的指挥官，任务就是把德军赶出已经被占领的地区。前作《装甲将军》是开发在dos平台上的，而此次为了迎接win95的到来，《联盟将军》改为win3.x与win95平台游戏。不过好象SSI对于win95的游戏制作还没有什么经验，以致于以前可以很好的跑《装甲将军》的机器，这次跑《联盟》就显得十分吃力，战斗动画每次都要读盘许久才能放出来；每次回合结束也要运算半天才能开始下一个回合。除非您现在已经拥有了一台很酷的电脑，否则您会玩一会儿就想退出了(爱惜自己的电脑胜于一切呀！)。游戏仍旧分为剧情模式与战役模式两种。新增加的功能是利用E-mail进行双人对战，不过这种对战方法显然没有网络对战与Modem对战实用，因为E-mail自发出到收到，最快也要5分钟，那么对战的双方就必须耐心地等待E-mail的到来，这实在是个没有什么意义的创新。说了半天坏话，来说说《联盟将军》好的一面吧。《联》里一共提供了三十九个任务让您完成，从北非沙漠到苏联战场都有，二次大战时盟军在欧洲发动的所有知名战役都包括在其中了。另外，界面仍然使用的是类似SEGA大战略式的简单易用的操作界面，使玩惯了这类游戏的玩家能够很容易操作。另外，游戏中各种武器的资料都十分详尽，喜爱兵器的玩家也可从中学到一些东西。《联盟将军》的确是近期内一个十分不错的战略游戏。(如果您的机器也不错)

本游戏由北京福华公司代理销售(原本更名为"超路科技公司"的福华公司，现因特殊原因，将继续使用原名)

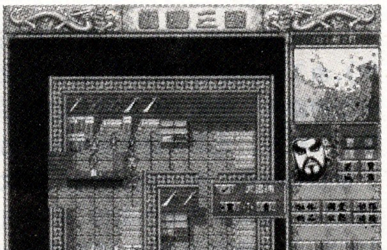


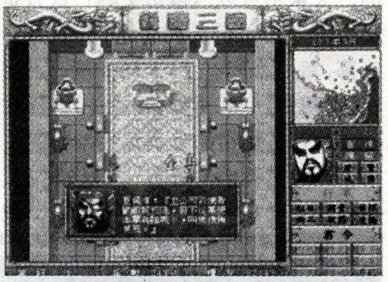


上市新品

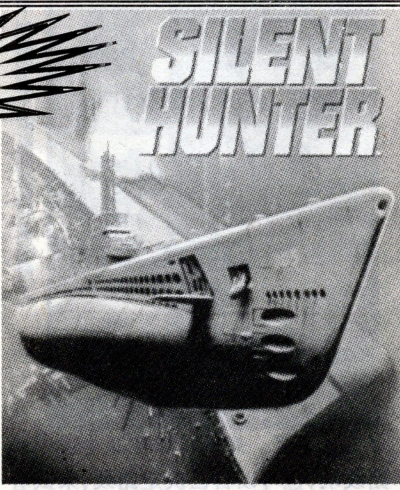


最近的三国游戏简直多得不象话了，象神话级的《三国演义 II》、《三国风云》，已经发行 Win/V 版的《三国志 V》和《三国志－孔明传》，还有就是突然窜出的黑马－《龙腾三国》。《龙腾三国》的推出显得十分神秘；从来没有说过要制作这款游戏，也从来没有杂志报导过它的开发状况。而当玩家们第一次听说这款游戏的名字时，也正是它上市的时候。《龙腾三国》要想与刚刚提到的其它几款三国游戏一较高下，没有点绝活是不行的。它有什么特殊的呢？各位，您们有没有玩过即包含《三国志》般的策略，又包含《三国志英杰传》般的战略，还包含《吞食天地》式的角色扮演的三国游戏呢？一定没有过，而《龙腾三国》就是这么一个游戏。玩家在游戏刚开始时可以从刘备、曹操、孙坚、董卓等多达二十个君主里任选一个作主角，然后开始"策略＋战略＋RPG"的冒险。平时在城里，场面就象在《吞食天地》里一样，在宫殿、商店、民家里转来转去，可以买东西、听情报等等；进入宫殿后，就进入了君令模式，也就是进入了象《三国志》一样的模式，这里包括内政、外交、军事、领地、商贾、人事、休息、谋略、系统八项，每大项还分成若干小选项，这时您就要象玩《三国志》一样地进行管理；如果您觉得时机已经到了，就可以带好军队、兵粮、武器出城行军，这时又好象是《吞食天地》中在扩野中行军一样，您可以带兵到处走走，寻一寻宝物，也可以进入敌方的城池中。如果这样，一场大战就不可避免了。《龙腾三国》中的战斗采用的是现在最流行的战棋式，也就是《三国志英杰传》的方式，而且也有法术、单挑等设计。《龙腾三国》现在已经在台湾省发行，相信各位在阅读本文时，大陆地区的玩家也能买到这款游戏。对了，这款《龙腾三国》是由智冠科技的太极小组开发的。

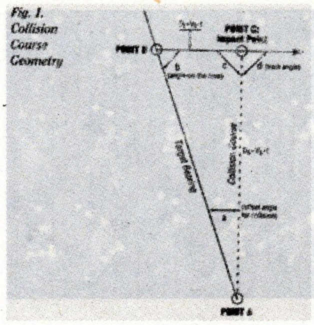




上市新品



《猎杀潜航》(Silent Hunter) 是近期 SSI 推出的另一款战争题材的游戏，不过不是战略游戏，而是一款模拟游戏。光听名字就能知道这是一个关于潜艇的游戏。对于模拟类的游戏，笔者一向很"弱"，所以拿到福华公司送的这个游戏，也只能以 Rookie 的身份瞎玩玩。先打看手册看看，除了大量的潜艇的数据资料，在后边还有详细的鱼雷发射角度计算方法，天哪，本人的数学是最烂的了，这可怎么办呀！SSI 为了使《猎杀潜航》中潜艇看起来更为真实，特地请来了一位老海军作他们的技术顾问。由于标题中带有"Silent"一词，也为了更能体现潜艇的秘密、安静，游戏中没有任何音乐，只有音效。不过音效的制作非常出色，绝对可以让玩家完全置身于二战时太平洋战场的潜艇大战中。《猎杀潜航》这款游戏对机器的要求并不太高，只要有 486/66 以上 CPU，8MB RAM，SVGA 卡，再加上倍速光驱就可以玩了。虽然游戏是 DOS 平台的，但是在 Win95 的 DOS Shell 里也能很好的运行。潜艇类的游戏以前也出过不少，如果您都玩过了，但还是觉得不过瘾的话，《猎杀潜航》是一个很好的选择。



本游戏由北京福华公司代理销售

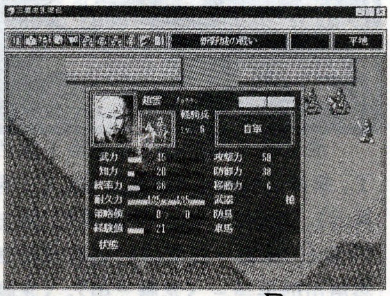


三国志孔明传

去年光荣推出的《三国志英杰传》,由于形式独特,加上不错的AI及多变的剧情,受到了广大玩家们的喜爱。一年后,光荣又偷偷摸摸地推出了该系列的第二部《孔明传》。这次《孔明传》是以孔明为主角的,故事由刘、关、张三顾茅芦开始,到孔明统一全国结束(呵呵,后边部分剧情是虚构的,大家不可以当做历史哟!这只是游戏呀!),共分为四大章,每章分为三幕,每一幕都有7-8场战役。不过在《孔明传》中不再象《英杰传》一样有分支剧情,剧情的发展是一条直线。由于是突出孔明的故事,所以刘、关、张以及曹操在第一章还没有结束,就都"死翘翘"了,对于常玩三国游戏的朋友来说一定会觉得很别扭。没关系,咱们还有赵云、马超、姜维等大将可以率领。原来的《英杰传》,是在DOS平台上的16色游戏,而这次光荣来了个大飞跃,把《孔明传》放到了Windows及Win95平台上,而且还是256色的。以前的宫殿、民居、商店等场景及城内的地图都改为3D的造型,给玩家一种十分华丽的感觉。另外《孔明传》中的战斗也做了一些改进,如取消了战斗动画,使玩家大大节省了时间。还有如果在战斗中进行总退却,前面辛辛苦苦赚取的经验值还可以保留,这也使得升级变得十分简单。不过可能是因为光荣刚刚开始开发Windows/Win95的游戏,《孔明传》里还留有许多Bugs,如在Win95下它的自动安装几乎无法安装成功,而如果在Win95下用Windows3.X的安装程序,则无法生成图标(这个问题同样存在于《三国志Ⅴ》的Win/V版中)。又如《孔明传》的存储功能,经常会出现无法存盘(本人就遇上了这个问题,害得想睡觉又不能存盘退出)和存盘文件不接受等问题。目前《孔明传》还只有Win/V版,不过可能很快就有中文版了。





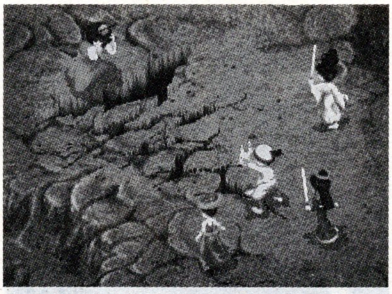


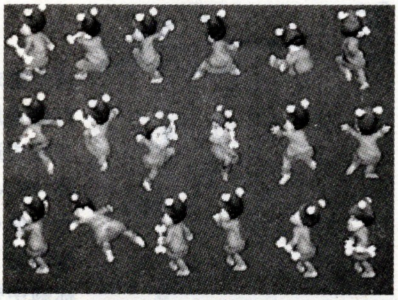
绝代双骄

近年来,改编武侠小说成电脑游戏已经成为一种风气,最早由智冠带的头,改编了金庸的作品,而后有第三波改编古龙的《楚留香》,前不久智冠又改编了倪匡的《蜀山剑侠传》,而且最近还有一大堆的此类游戏正在制作中,就象现在要说的《绝代双骄》。《绝代双骄》的小说、连续剧、电影大家一定都看过了,应当说是已经相当熟悉了,那么如何制作这款游戏才能让玩家们满意呢?制作《绝代双骄》的欢乐盒公司把这款游戏定位为多线式剧情的RPG,也就是说,并不是完完全全的忠实于原著。您既可以按照小说中的路线玩,也可以自己决定路线,来试着改变一下小说中的历史。在游戏中,过场动画打破了以往以制作精美的动画交代剧情的惯例,改为剪辑原版《绝代双骄》电影中的镜头,不过这样的制作换来一定是大容量的光盘。不仅动画是取自原版电影中的,连游戏中人物的大头像都是用的明星照片,象刘德华啦,张敏啦,神经兮兮的"三叔"吴孟达等等,如果您是追星族的话,一定会更喜欢这款游戏的。战斗,是RPG游戏的重点。《绝代双骄》中的战斗采用的是目前最最流行的"仙剑"式战斗方式。呵呵,其实只是45度的斜角方式,可是笔者在看到开发中的战斗画面时,总是想起《仙剑奇侠传》中的战斗,或许是因为《绝代双骄》学《仙剑》学得太象的原故吧!目前此游戏还在开发阶段,连预定发行时间都没有定下来,如果您已经决定一定要玩玩此游戏了的话,那就请耐心等等吧!



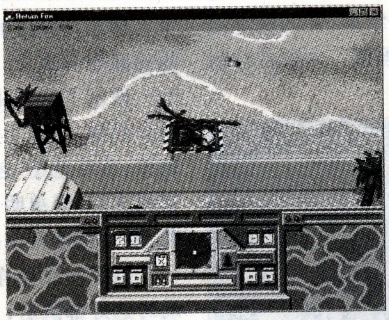
◀这下刘德华成了歌影视游戏四栖明星了。







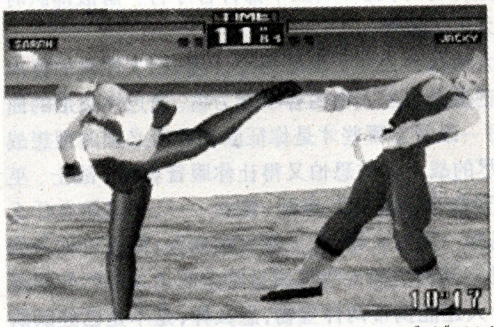
RPG，SLG 玩起来太累太费脑子，还是动作射击游戏玩着比较简单又过瘾。不少玩家一定都有这种想法。是啊，那么"月旦评"也要照顾照顾这些玩家嘛。现在有一款由 Silent Software 公司开发制作，时代华纳公司代理发行的《Return Fire》，绝对是各位射击游戏爱好者的打发暑期时光的好游戏。《Return Fire》是一个 Win95 下的 45 度角射击游戏，支持 640×480 全屏和非全屏、320×200 全屏和非全屏四种显示方式。在《Return Fire》里，玩家可以任选直升机、坦克、自行火炮、吉普之一去执行任务。游戏分为训练与对抗两种模式。训练模式当然就是让您先熟悉一下游戏的操作，了解一下地形。而对抗模式，不用说，就是"挑拨"您与您朋友的友情啦！在对抗模式中，双方要操纵自己的兵器，摧毁对手所有的旗塔，不过，一定要在对手击败你之前。听起来十分的简单，其实不然。因为不同的兵器，有不同的行进方式，不同的速度，不同的武器，要想能很自如的驾驶它们，需要好好的玩





一阵子才能熟悉。另外，如果在游戏时让您的兵器停止进行，画面产生大幅度放缩效果，使贴图不论远近，看起来都是那么细腻。还有一点十分有趣。如果玩家有看过《现代启示录》的话，一定会对美军武装直升机一边用高音喇叭播放瓦格纳的《女武神之骑》，一边袭击越南海湾的一幕记忆深刻。而在《Return Fire》中，如果您用直升机去执行任务的话，BGM 就会播放这段《女武神之骑》，这种搞笑手法真亏制作组想得出来。《Return Fire》的正式版还没有发行，不过试玩版已经有了，有兴趣的朋友不妨去"时代华纳"的主页上找一找。

Hotter News



▲不用 3D 卡的《VR 战士》看起来很粗糙。

1、两年前风靡国内的《Return to Zork》(《重返大魔域》)现在又有续集了。续集名为《Zork Nemesis》(台译《魔域复仇者》)。故事延续该系列的第一部作品《Zork》，但制作极为精良，容量为三片 CD。

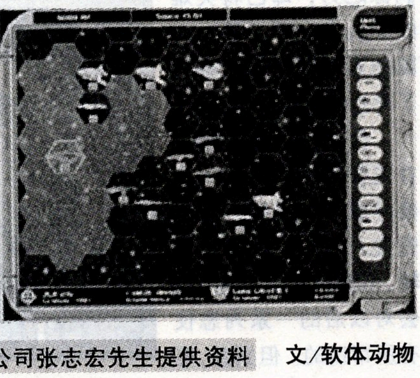
2、以制作发行《巫术》系列、《阿卡尼亚传奇》系列闻名于世的 Sir－Tech 公司，去年更以《铁血联盟》获得了玩家的称赞。目前他们正在开发的有《巫术－黄金版》、《巫术大冒险》、《铁血联盟Ⅱ－死亡游戏》，而在这些都开发完成后，他们将致力于万众期待的《巫术Ⅷ》。

3、前一段时间，SEGA 公司在 PC 上推出了《Virtua Fighter Remix》、《飞龙》，等几款游戏，但玩家必需拥有价值 300 多美元的 Diamond Edge 3D 图形加速卡才能享受这些游戏。现在 SEGA 计划在年底前再推出几款不需要 3D 卡就可以玩的 SEGA SATURN 游戏，预计有《Virtua Fighter》、《Daytona USA》、《Virtua Cop》等。

4、SSI 的"五星上将"系列的第三作《奇幻将军》在美国刚刚上市不久，第四作的制作就已经开始。第四作名叫《Star General》。

5、Internet 的发展与全球性的 MUD 热，使得经典 RPG 游戏 on－line 化日渐流行。继 Origin 的《Ultima》搬上了 internet 上后，SSI 的《DarkSun》(《浩劫残阳》)也制作了网络版，不过配置要求比《Ultima on－line》低得多。

6、日本某人平时无聊，制作了一个名为"CPK2AVI"的小工具，目的在于将世嘉土星游戏中的动画转换为 VideoFowWindows 的 .AVI 格式。没有 SATURN，但又喜爱某 SATURN 游戏的动画的朋友（这不是在说自己吗？），准备一个大硬盘吧！



▶《Star General》的界面延续前作风格，只有少许变化。

感谢智冠(北京)公司张志宏先生提供资料 文/软体动物

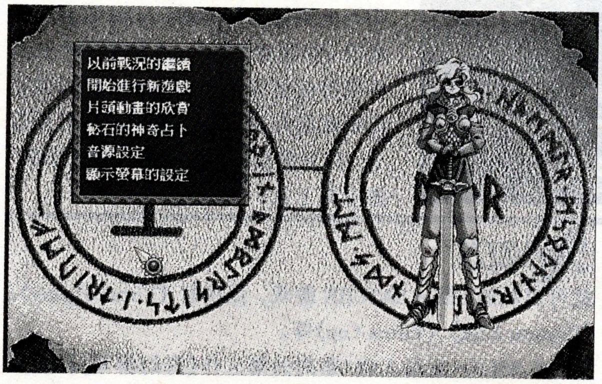


创世圣战

文/枫

在一个被称为“依格多拉鲁”大帝国灭亡的一百年后。狂暴寒风吹袭的冻土上，曾经是过去帝国所在的肥沃土地，如今有六个部族立足，并长处于不绝的战争中。

战士们所流的血染红了覆盖着纯白冰血的大地，在未有定局之下，六部族族长会合，战争宣告结束，并约定帝国旧址成为圣地，以其为中心建构起六个国家。六国各自制成兼具国玺的偶像，象征着调合与均衡。



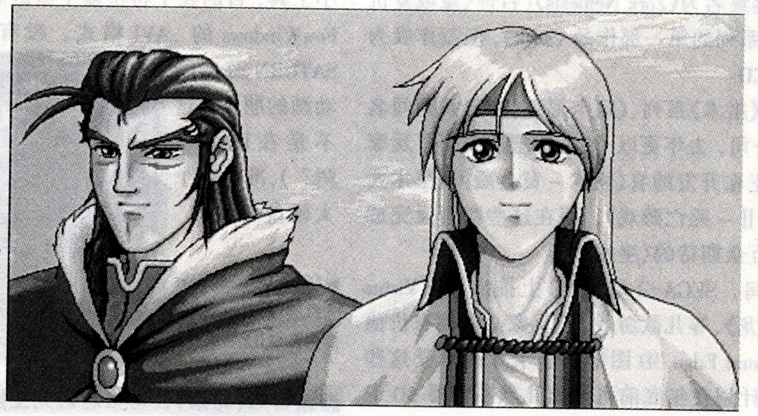
在以后的几百年里，虽然各国都有着扩张的意图，但被赋予使命的六个偶像，无情地剪除了这些枝叶与根茎的伸张。六国一切的一切，只有维持均衡，否则将遭受肃冷寒冬的洗礼。

时光转到了今天，三位王族的继承人，彼此均能理解相互之间苦乐与共存之道理，其中雷菲国王子雷翁哈鲁多更与帕斯加利亚女王法莉亚结成连理，两国因此而融合为一体。然而突然苏醒的偶像之力，却已将灾难的矛头指向了王子，六国的人民因而也觉察到了死亡的前兆……

作为一国之女王，首先要做的不是消灭魔兽异或攻城掠地，而应先进入自己的领地转一转，找到所有的宝箱，这会对以后的一系列恶仗有所帮助的。但别急，等领略完了这个世界的风貌之后再行动也不迟。

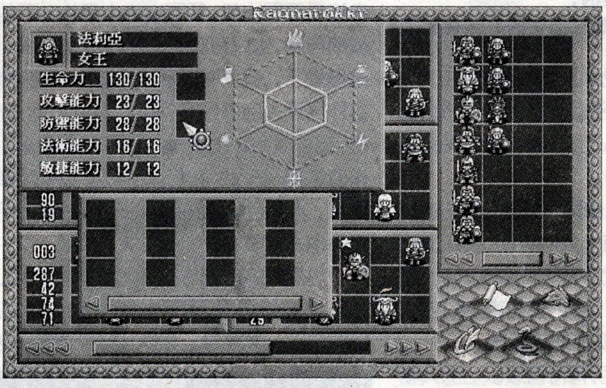
说实话，乍看之下，曾以为是“魔域传说”的廉价版，其实大可不必担心，精迅汉化的作品绝对作足满分。此作包括战场和景物的设计，及人物的造型，均已不在“魔”之下。你所要完成的即是一点点扩充疆土，毁灭任何与你为敌的魔物与战士，一统天下？就如近期大宇推出的「绯王传2」，采用了形象化的操作界面，不同之处是本作R·SLG成分较浓，这点上倒更象「魔」。游戏的地图共有三种：世界地图，战略地图（包括城市地图），战斗地图。城市之间是由直线连结，简单明了，各部队可借此随意移动。虽说界面直观，要作到熟练掌握，还需多加以运用，好在当你第一次点一个图框时会作详尽的介绍，但有几点不防补充一下：移动时选好部队后，点一下人物前方的宝剑，再点目的地方可（真有些麻烦！）；在战斗（战略）地图时出现的钱袋图标是用来使用符石的，且必须三个都符合才行！解散部队时对象须是无人之编制。

正如大地被分为六个国家那样，「创」引人注目的首次采用了六芒星来表示人物的各项能力值。通过六边形的曲折程度，可一眼看出哪些才是你征服世界所必须的理想战士。而详尽的战士分类恐怕又得让你眼冒金星：战士、巫师、骑士、弩箭手、魔术师、巫师、修女……，还居然有什么小偷、驯鸟师一类的人物，加上性别的划分，简直可称为战国百科了！不同种类的人物可通过特定的道具进行转职或升级，每个人还能携带两件宝物，怎么样，是不是已经跃跃欲试了。游戏初时只有八只部队，而最大竟然能到255（晕倒），哇！这么多呀！可惜的是最多只能有八只部队在同一处作战。每个部队一般由三至五人组成（可到六人或以上？），其中有一名队长，并且无论是战时还是平常编成均可任意改变战斗的队型，真有点儿排

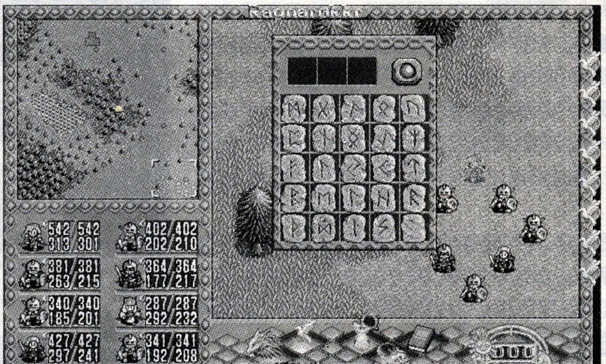




兵布阵的味道。需要注意的是，游戏开始时安排好的几支部队战斗力较弱，碰上小妖小怪的也许无碍，若遇上难缠的强大敌人，恐怕就要全军覆没了。所以必需重新整编一番方可上阵，切记！此外，一个部队的战斗与防御力即为全体队员的数值总和，这点倒是与阵型无关。部队在地图上移动时，只须选中该部队，再点地图上任一点即可，然后你会发现代表此部队的小人将一步一步蹭向目标！需要说明的是：本作人物的AI值极低，若想提高战斗效率，则无需一次点中目标，应将路程分为几段完成，否则你的部队将转完几乎所有能走的地方才会到达终点，而非选择最近之道路前进(尤其是在城市里更为突出)，这在有时简直是一场恶梦！

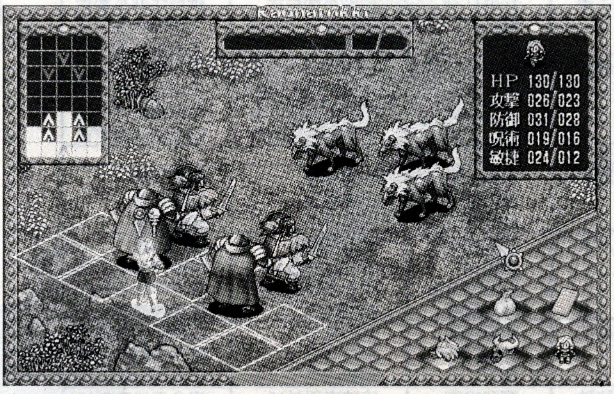


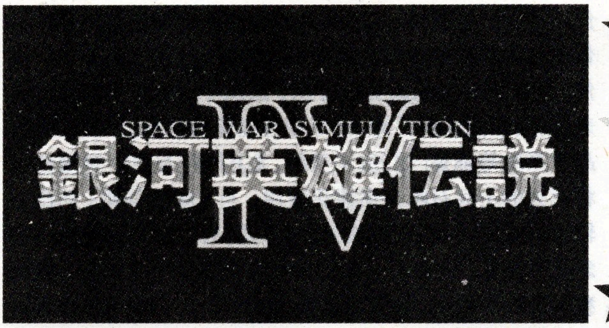
想来诸位已被今日之战棋大潮训练得高手如云了吧，因而象如何安排部队的人员进行作战之类的将不再赘述。但本作与「魔」、「绯」同样采用了现时流行的即时战略模式（当然是日式的啦！想与「C&C」、「魔兽争霸」比？门都没有！），所以在战略方法上肯定会与战棋回合制有所区别，好在日式即时的游戏难度都不大，各位自己多多琢磨吧。说是即时的，其实也只能从右下角半球型天穹上太阳与月亮的升落感觉得到，可一旦遇上敌人，切换到战斗画面时，你会惊讶的发现：这简直就是RPG的战斗表现手法，唯一不同之处是部队能作小小的移动(很象早期的「玄冥部队」)。想必大家已然明了为什么中文即时游戏无法得到广泛认同的原因(「中国」除外，可惜BUG太多)。



从早以闻名的「魔域传说」系列，「黑暗天使」到如今之「创世圣战」，「绯王传2」「镇暴特遣队」，可以看出，日本人确实在进行着转变，它们并不想落在世界之后，而中文游戏能与之抗衡的怕只有光谱的「运镖天下」而已。无论如何，「创」确实值得一玩，如果它能改改奇慢的移动速度和作战时无法改变方向这两个毛病的话，就已近完美了。当然，吴氏工房与狼组皆非等闲，象战斗时大量人物的流畅表现，问谁能作到?「绯」的华丽视窗化的界面，以及丰富的战术系统等都是「创」所不及的，尤其「绯」里有一种魔法可将死去的士兵召唤为骷髅兵使用，与「魔兽争霸」如出一辙。与「魔域传说」、「黑暗天使」不同，后二者总让人有一种悲壮的感觉，还会有一条隐隐约约的暗线贯穿始终，在孤独无助的环境中，拯救自己的国家和爱人；而「创」面对的是未知的命运，自始至终被诡异、凄凉的气氛所包围(可能是音乐的关系？提到乐曲方面，不得不承认本作只用了几首简简单单的MIDI就将气氛烘托至高潮）仿佛在告诉我们：不管人们有多么强大，总会有一天被诅咒所吞没，这个世界需要的是均衡与安宁……

相信现时仍有不在少数的玩家正在GDI与NOD中平衡着自己的世界观，加上其资料碟的推出，势必会延续此股早已该退的C&C热潮。但我们终归还是生活在亚洲的中国人，整天被什么锻练手指的格斗游戏，铺天盖地而来的欧美战略异或冒险游戏包围着，实在不是可值得高兴的事。也许有相当的发烧玩家热衷此道，但要记住，中国人需要的是有内涵的娱乐软件，我们有自己的文化，这就是为什么三国系列长盛不衰的原因。而替我们抵御入侵的有着象大宇、智冠这样为代表的台湾游戏公司和国内的星星之火，这难道不正是一场“创世圣战”吗。





★我的征途是星辰大海★

——银河英雄传说Ⅳ

文/Sigmund

国家的命运，并非单单由一个人的意识所能左右。
若由后世历史家的观点来看，
将会发觉即使是所谓的英雄人物，
也未必都是随自己的意思去开拓命运的，
只不过当时环境对他们的需求，而去顺应历史的必然性罢了。
……

夜阑人静，第二遍打通《银河英雄传说Ⅳ》，长长的舒一口气，不禁由衷地钦佩田中芳树先生，竟能在一部幻想小说中创造出如此感人至深的意境来，同时也感服Bothtec公司竟能如此完美地把先生小说的无穷内蕴再现于PC Game中。

《银英Ⅳ》在战役层面的设计上，除去削弱了运补、修护的作用，和增加了新的舰种——登陆舰外，没有太大的改动，但在战略层次上，则飞跃了一大步。虽然取消了三代中的人物传记设计，但人物形象不但没有削弱却反而更加增强了。罗严克拉姆、杨、吉尔菲艾斯、尤里安……似乎全部活生生地出现在你的面前。

因为，你不再仅仅只能扮演罗和杨，所有将官级以上的人物都可以成为游戏主人公；而即使扮演了罗和杨，你也不再是虚幻的无所不能的一方霸主，你是一个有喜怒哀乐、有一帆风顺但更多无可奈何的贴近现实的英雄人物——无论帝国还是自由同盟，都是一个职权分立明确的完整国家体制，即使身为帝国宰相或同盟元首，你也不能一把抓地处理上上下下所有事务（要管也管不过来）。而身为下属，更必须通过提案的方式，向具有决策权的人表达意见。

战略层次的指令繁多，不同的指令，不同的功能，往往由不同的职权者掌握其决定权。身为决策圈以外的人物，必须知道自己的提案会被谁通过（更多是否决），身为执权者，也必须知道哪些命令在自己职权范围内。具体分类，请看下表：

指令	分指令	帝国职权范围	同盟职权范围
军事	作战计划	统帅本部总长	统合作战本部长
	舰队出击	宇宙舰队司令官	宇宙舰队司令官
	输送	宇宙舰队司令官	宇宙舰队司令官
舰队	编组·参谋	宇宙舰队司令官	宇宙舰队司令官
	阵型·职务	特定舰队司令官	特定舰队司令官
	舰队编号	宇宙舰队司令官	宇宙舰队司令官
	舰队驻留	宇宙舰队司令官	宇宙舰队司令官
情报	略		
财政	税率变更	帝国宰相	国家元首
	临时征税	帝国宰相	国家元首
	贷款	帝国宰相	国家元首
人事	要职任命	帝国宰相	国家元首
	情报官	统帅本部总长	统合作战本部长
	防卫司令官	军务尚书	统合作战本部长
	将官配属	军务尚书	统合作战本部长
基地	防卫基地	军务尚书	统合作战本部长
	驻留基地	军务尚书	统合作战本部长
	兵工厂	军务尚书	统合作战本部长
特殊	探察机密	统帅本部总长	统合作战本部长
	治安回复	军务尚书	统合作战本部长
	提案工作	帝国宰相	国家元首
	军事政变	无	
系统	略		

想要让自己的想法和计划付诸实施，就要完美地掌握提出提案的手段，成功之道有三：一是尽快提升自己的功绩，功绩高军阶也高，决策者们就不大会把你的话当耳边风了。提升功绩最好的办法是领军出战，领军出战中最快升职的手段是占领星球（注意，战绩再高，也只有回到驻留地才能升职。）二是明明你的提案已经被接受了，但不知道哪儿会冒出个白痴来提出完全相反的计划，这种气死人的事经常会发生。所以"他人战略提案选项"一定要开启，这样才能及时发现并采取补救措施。三是只要自己的政治工作值达到一千就可以选用"提案工作"选项，取得临时最高权宜处置权，本回合内你提的几乎所有提案都会被接受（不过下一回合变卦也是常事）。

当然最好的办法是军政大权一把抓，身为国家元首（帝国宰相）、军事总指挥、军务首脑以及银河舰队总司令，所有的指令都能由自己一手操纵。要达成这个梦想，只有"发动政变"一途了。



但是，由你发动的政变，即使成功，事后得掌大权的人并不一定是你，除非所有政变参与者中，以你的功绩为最高。所以政变劝说时，千万别把位在你上的家伙拉进来，否则只能是为他人做嫁衣裳。

政变是否成功，要看政府与政变军双方的军力对比。所以先把所有功绩比你高的将领从舰队司令官的职位上撤下去（一般升为上将后，此类提案就可百分之百地通过）。然后把功绩低于你的所有舰队司令官都拉过来，这就是政变成功的关键。

《银英Ⅳ》有两个版本，一是正版，只有三个时期可供选择，二是加强版《银河英雄传说Ⅳ EX》，时期增加到十个之多，年代跨度比三代几乎大上一倍。广大的战场，任由阁下纵横！

★一、我的征途是星辰大海★

第四次迪亚马特会战，双方势均力敌，不用冗述。不过需要说明的是，四代的战斗中，你只能操控自己的舰队，即使身为此次战



役的最高司令官，也只能对下属舰队下达游击、占领之类的命令。而此游戏最大弱点就是AI的设计弱智到让你几乎想要吐血，对方舰队还可以利用机器的偶尔作弊，看上去稍有头脑，己方的将领简直就是一批白痴！想要友军与你配合作战，或者想要下属舰队一丝不苟完成你的命令，那几乎是天方夜谭。——只有作好充分的心理准备，才能打胜仗。

★二、在永恒的黑夜之中★

亚斯提会战中，以莱因哈特·冯·罗严克拉姆为总指挥的帝国军用一比十的伤亡比率，给同盟以重创。不过在游戏里，就兵力的对比来看，帝国并不占优势。你真能有莱因哈特一样的奇才吗？

★三、第13舰队诞生★

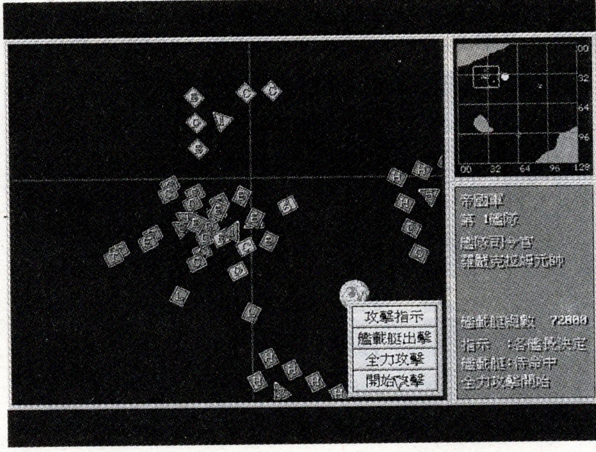
同盟方向的英雄人物杨威利出场了。在此，你可以重演杨不流一滴血占领伊谢尔伦要塞的奇迹。

带上登陆舰开往伊谢尔伦，并让先寇布担任舰队的军事工作参谋官；进入星系后，先用"通讯干扰"把舰队隐藏起来，并把占领方式定位为"突袭"，于是胜利就在眼前了。雷神之锤开的第一炮，就此必定是攻击帝国军，而不是作为新占领者的你。

★四、愁雨欲来★

同盟军打开了伊谢尔伦这一通道，就此长驱直入。千万不要重蹈原著中的覆辙，要步步为营，以亚姆力扎为前进基地，稳步扩大战果。因为帝国实力未损，不过大部分舰队都在主星奥丁，不易调动罢了。

★五、死线★



同盟方面正处于"兵败莫斯科"的状况下，不如压缩兵力，退守伊谢尔伦，利用雷神之锤阻挡帝国的反击，积蓄力量，希图再举。

帝国方面可以乘胜猛追，。只要取下伊谢尔伦，整个战局就会有完全改观。对付雷神之锤的方法？珠玉在前，照抄杨威利的战术即可。

★六、黄金树倒下★

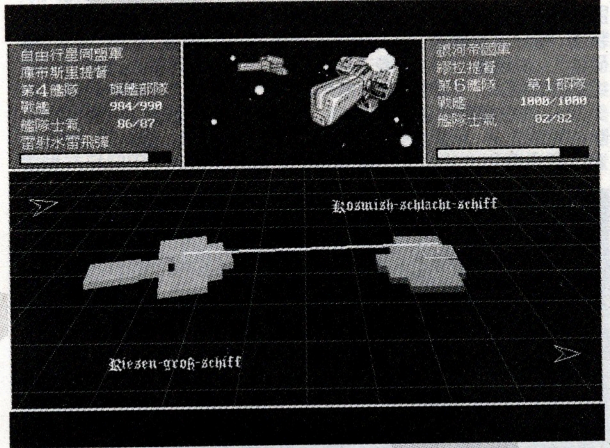
布朗胥百克的政变，打破了帝国和同盟的实力均衡。虽然不久后同盟方格林希尔上将也会玩一下夺权花样，但为祸不烈，因此尽快弭平内部的动乱，然后直逼边界，是同盟取胜的关键。

帝国方面稍为吃力一点，注意尽量别和叛军主力在秃鹰之城边上缠斗。叛军方面，则只要消灭了讨伐军总司令的舰队，就能掌握整个国家。

★七、要塞对要塞★

秃鹰之城被移动到伊谢尔伦，第八次伊谢尔伦攻防战开始了。这场战役总体是帝国方占优势，但就要塞的威力来说，秃鹰之城距伊谢尔伦还有一定距离，因此同盟方的胜机也很大。

注意引诱敌方舰队挡在对方要塞之前。而用己方舰队封锁除



对方要塞外的其它方向，这样己方要塞炮就会猛轰敌舰队和要塞，而对方要塞炮则不敢轻易开火——如此，胜利指日可待。

★八、最终号角响起★

此时期被称为诸神的黄昏，它是彩绘同盟的落幕。帝国方从伊谢尔伦和费沙上下两大回廊齐头并进，气势汹汹，不易阻挡。如果选择同盟方，要记住上路是虚，下路为实，而究竟要全力堵住费沙呢，还是快速歼灭伊谢尔伦之敌然后突入亚姆力札，行围魏救赵之计呢？就要看你自己了。

★九、双头之蛇★

绞肉机兰提马利欧，最后榨干了同盟胜利的希望。此章帝国方已可谈笑间获胜，只有高手才能去挑战扮演同盟军。

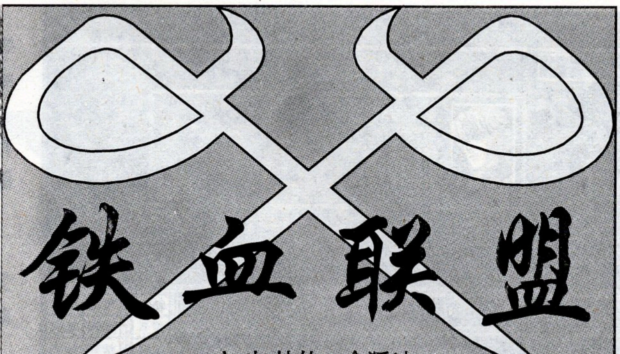
★十、皇帝万岁★

同盟的转机来了，如能在巴米利恩之战中消灭了以身诱敌的罗严克拉姆（敌方最高领袖），即算获胜。帝国方同理类推，只要保护好罗，胜利就在掌中。

硝烟散尽，和平终于在如山的尸骨上建立起来了。然而回首往事，杀戮和背叛中挣扎成长的人生，所谓胜利又有何可骄傲呢？

责编/软体动物





文/加林仙　令狐冲

1996年松岗推出了一款汉化策略游戏《铁血联盟》，这个游戏是笔者近期见到的最好的策略游戏，其贴近真实的动画、逼真的音效、惊险刺激的战斗都是其它游戏不可比拟的。故事发生在玛特维拉群岛，岛上生长着一种名叫法罗树的植物，岛的主人杰克和她的女儿布兰达与当地的土著人和睦的生活在这个岛上，他们靠向外界提供法罗树的树液为生。可是有一天他们的手下卢卡斯．山帝诺叛变，夺取了这个岛。为了夺回岛屿、赶走山帝诺，他们雇请你来作为战斗的组织和领导者，游戏就从这里开始。

你在一个简陋的指挥所里，打开笔记本电脑与国际雇佣兵联盟联络雇佣队员在雇佣过程中你可以了解到每个雇佣兵的能力、装备、简介以及佣金，能力包括生命值、灵敏、速度、知识、医术、爆破能力、机械能力、射击能力以及等级。你可依据各人的能力不同组织你的部队，当然还要考虑你的经济承受能力（开始只有二万美元），有些雇佣兵的等级较高，开始不会为你效力，只有当你不断的完成任务、积累经验、提高威望才能雇佣到。组队后，你可以通过资讯看到你的队伍的整体评价。雇佣完成后，用鼠标在指挥



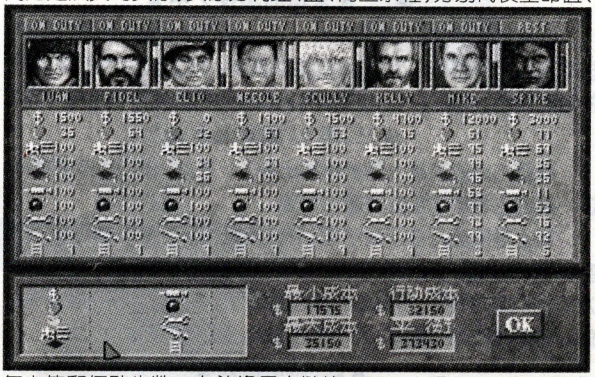
所的床上一点，确定“睡觉”，则开始第二天的行动。开始时屏幕上会显示群岛的全图，共分为六十块区域，其中较亮的区域是属于我方的。然后杰克或布兰达会告诉你当天的任务。地图下方的选单中，用鼠标键下左上方的白色按键，可选当天战斗的起始区域（只能选我方区域）。左下方标有数字的按键可分配各人当天的任务及其装备，按下人物头像上的 on duty 键，可确定该队员当天的



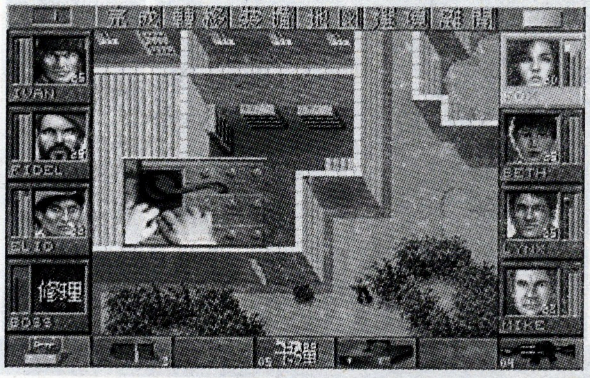
行动，有 on duty(值勤)、rest(休息)、train(训练)、patient(养伤)、doctor(治疗)、repair(修理)、fire(解雇)。值勤表示参加当天的战斗；休息、养病和治疗可恢复生命值（只有当队员装备有医疗箱或急救箱时才能选治疗）；修理可修复损坏了的器械或提高它的可使用率（当队员装备工具箱并放在右手上时）；训练可提高队员的能力。退出

后选兰色按键可分配各区域的土著保安人数（最多八人）；黄色按键可分配采集法罗树液的土著人数（区域中有法罗树一绿色小方格时）；键下中间有数字的白色按键可分配土著的工资；右下的数字键可显示收支状况;确定起始区域后键下 ok 即可开始行动。

游戏采用了类似《枫之舞》的斜 45 度角 3D 立体画面，屏幕的两旁是队员的头像，头像旁有红、蓝、褐三条杠，分别代表生命值、



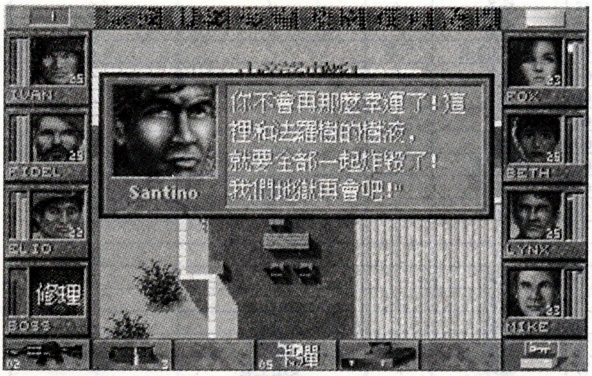
气力值和行动步数。在头像用右键按一下回出现 MAX AIM(最大点数射击)、RSU PTS(点数保留警告)、MUTE(是否回答)。如果你想让某个队员移动、射击或其它事件，只需用鼠标在该队员身上键一下或在其头像上键两下，看到该队员衣服由绿变白或头像旁的框变黄就可对该队员下达命令。如果想要队员移动或拿取箱里的物品，则将鼠标在目的地上键两下，队员收到命令并回答“ok”、“all right”、“yes sir”等后，就开始执行你下达的命令。若是拾取地上的物品，可将鼠标停留在该物品上一至二秒，鼠标上出现一个‘手’，然后连击左键两下可行动(也可用 Alt 配合鼠标完成)。如果你想让队员射击、治疗、开锁等事，则队员右手上必须拿有相应的物品，如射击，右手必须拿有手枪或步枪；包扎伤口，右手必须



拿有医疗箱等等。这时，只要按一下鼠标右键，屏幕上会出现一个瞄准镜或红十字的标志，将这标志移至射击目标或受伤队员的身上键一下，指定队员就会开枪射击或对受伤队员进行治疗。在敌占区，行动是受限制的，而且游戏采用回合制，我方行动和敌方行动交替进行。你可四处行走，发现敌人并消灭他，在敌人的尸体上你可找到一些武器装备或其它有用的物品，有一些箱子打开后也可发现一些有用的物品。当把某敌占区的敌人全部消灭，这个区



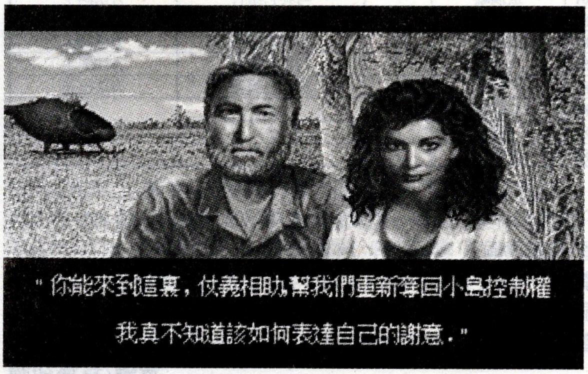
就属于你的了，这时你的队员会提醒你这个区的敌人已被消灭，同时队员的行动不在受限制。每天下午六点前你必须将队伍转移到我方区域，六点后全天的行动结束，队员们回到基地。这时会有简短的动画概括全天行动，杰克也会对你做出评价，其中有一项总评，例如杰出、优秀、尚可、可怜等。听完评价后按 OK 键离开，你又回到了指挥所，你可以招聘新的队员，然后睡觉休息，开始新的一天的行动。



笔者把铁血联盟打通关用了一个月，颇有心得，现列出几点经验以及各个任务提示如下供各位玩家参考：

经验与心得

1. 游戏刚开始雇佣队员时，最好不要雇满八名队员，因为刚开始时玩家的经济实力有限，敌人较易对付，三、四名队员就可搞掂，而且杰克会派一名土著向导做你的队员(完全免费，不要白不要)。
2. 在行动的第一天最好一鼓作气攻下敌人四、五个区域，抢占多点法罗树，可多捞点钱。



3. 在游戏中，经常有敌人躲藏在门后向你偷袭，因此最好是在行动步数全满时才开门，及时发现敌人并消灭之。必要时炸开墙。
4. 安装炸弹时，必须留有足够的行动步数撤离爆炸区。
5. 游泳过河前，要配备一把小刀，小刀可用来杀死河的水蛇，否则被水蛇缠上不死也伤。
6. 有些箱子必须用铁橇且气力值满时才能橇开。
7. 在群岛的中西部，敌人布有地雷(尤其是 51 区，约有 1/3 的陆地布有地雷)，必须带上金属探测器。
8. 在游戏过程中，可能会捡到一些如钢管、破布、玻璃罐等物品，这些可用来组合一些威力强大的武器。完成此项工作的队员应具有相应的能力，如：组合炸弹的应该有较高的爆破和机械能力。(具体见后)
9. 让队员到河里杀水蛇可迅速提高敏捷、速度、知识。(杀水蛇前要记住存盘)
10. 随时存盘。(此经验适用于任何游戏)

任务提示

1. 找回失窃的精炼装置——在第 59 区，杀死一个敌人后可在其尸体上找见。
2. 夺回被占领的实验室——占领第 28 区
3. 寻找波密利雅花——在第 8 区的某片空地
4. 寻找解毒剂——在第 7 区的一所房子里，干掉一个敌人后可发现
5. 夺回土著人的墓地——占领第 6 区
6. 夺回被盗的墓碑——在第 3 区的一个小岛上

控制键：

F1 - F8：分别对应八名队员。 F9：发现敌人数。
F10：选项菜单。
TAB：显示头像/否(本区全景图上：显示已查看过及未查看地带/否)。
T：转移。 I：显示某队员装备。
O：选项菜单。 P：当天时间。
A：中断进程。 S：全体能力值。
L：最近一名队员说的话。 C：时间压缩(本区无敌人时)。
回车键：显示已发现敌人位置。Z：放大显示地上、箱子上的物品。
V：Release v1.13 May15 – 95。 M：全岛地图。
空格键：下一名队员。 Alt：拾取物品。
Insert：本区全景。
Page up(down)：按照显示本区全景 - > 不显示头像、菜单、装备 - > 显示菜单、装备 - > 显示头像 四种方式转换。

鼠标用法：

1. 按鼠标左键一下确定目的地，按第二下开始行动；
2. 按住鼠标右键并拖拽，放开后可显示全景图。(图中闪亮点为有用物品所在位置)；
3. 在我方区域，按鼠标左键不放再按右键可群体移动；
4. 按鼠标左键不放在按右键，可监视某个方向；
5. 蹲伏：将鼠标移至队员身上，按右键再按左键。(可躲避敌人的枪弹)游戏修改方法

此游戏可用 fpe 或 pctools 修改。

1. 能力修改：

在每天行动时，按下 s 键显示队员数值：

如队员 needle：	敏捷 81	爆破 6		
	速度 80	机械 34		
	知识 80	射击 62		
	医术 98	等级 2		
	生命值 92	佣金 ￥1900		

人物数值安下列顺序存放：

生命值上限，现生命值，00 00 00 00 00 64，敏捷，速度，知识，医术，爆破，机械，射击，等级。若修改队员 needle 时，可在 fpe 中查找 81 80 80 98 6，则可对其进行修改。地址值 - 8 为现生命值，接着是生命值上限。若用 pctools，则从游戏中存档退出，在 *.sav 文件中查找最新存档，find：51 50 50 62 06，也可对其修改。各项能力值均不能超过 100，否则死机。行动点数也可用 fpe 锁定。

2. 大量金钱：编辑最新的 GAME? .SAV 文件，修改 SETC0040 的 DISP0240 至 DISP0244 即可腰缠万贯。

3. 装备修改：

以下'用途'后带 * 号表示其为同类物品中威力较大或效果较好的。'用法'中为 & & 表示在个人装备图中才能使用：用鼠标左键拿起水壶或啤酒在队员头部键下(伪装箱则在队员身上)即可。

下面给出所有物品代码：

代码	物品	用法	用途	组合
01	.38 左轮	右手持	射击	/
02	45 科特	右手持	射击	钢管、减音器、瞄准镜
03	贝瑞塔	右手持	射击	钢管、瞄准镜
04	357 手枪	右手持	射击	钢管、瞄准镜
05	改装 45 科特	右手持	射击	减音器、瞄准镜
06	改装贝瑞塔	右手持	射击	减音器、瞄准镜
07	改装 357 手枪	右手持	射击	减音器、瞄准镜
08	12G 散弹枪	右手持	射击	瞄准镜
09	.12 步枪	右手持	射击	钢管、瞄准镜
0A	M14 步枪	右手持	射击	钢管、减音器、瞄准镜
0B	M16 步枪	右手持	射击	钢管、减音器、瞄准镜
0C	改装.12 步枪	右手持	射击	瞄准镜
0D	改装 M14 步枪	右手持	射击	减音器、瞄准镜
0E	改装 M16 步枪	右手持	射击*	减音器、瞄准镜
0F	小刀	右手持	近距搏击	/
10	战斗刀	右手持	近距搏击*	/
11	地雷	埋下	杀伤敌人*	/
12	敌人地雷	/	/	/
13	被标记地雷	/	/	/
14	烟雾弹	投掷	掩护己方	/
15	神鹰牌烟雾弹	安装	掩护己方*	/
16	催泪弹	投掷	牵制敌方	汽油弹
17	神鹰牌催泪弹	安装	牵制敌方*	/
18	昏炫弹	投掷	牵制敌方	汽油弹
19	神鹰牌昏炫弹	安装	牵制敌方*	/
1A	芥子毒气弹	投掷	杀伤敌人	汽油弹
1B	神鹰牌芥子毒气	安装	杀伤敌人*	/
1C	手榴弹	投掷	杀敌、炸开木门、引爆地雷	汽油弹
1D	燃烧弹	投掷	杀敌、炸开木门、引爆地雷	/
1E	神鹰牌燃烧弹	安装	杀敌、炸开墙、引爆地雷*	/
1F	活动炸弹	安装	杀敌、炸开墙、引爆地雷	/
20	活动塑胶炸弹	安装	杀敌、炸开墙、引爆地雷*	/
21	塑胶炸弹	/	炸药	雷管
22	炸弹	/	炸药	雷管
23	灰色)头盔	戴上	防护	第十七化合物
24	强化灰色头盔	戴上	防护	/
25	绿色)头盔	戴上	防护	第十七化合物
26	强化绿色头盔	戴上	防护*	/
27	太阳眼镜	戴上	防护	/
28	防毒面具	戴上	防护*	/
29	全新面具	无用	/	/
2A	收音机	戴上	联络、收听细小声音	/
2B	顺风耳装置	戴上	联络、收听细小声音*	/
2C	全新收音机	无用	/	/
2D	KEVLAR 背心	穿着	防护	第十七化合物
2E	强化 KEVLAR 背心	穿着	防护	/
2F	SPECTRA 背心	穿着	防护	/
30	强化 SPECTRA 背心	穿着	防护*	第十七化合物
31	终极防弹背心	穿着	防护	/
32	两口袋背心	穿着	携带物品	/
33	三口袋背心	穿着	携带物品	/
34	四口袋背心	穿着	携带物品	/
35	五口袋背心	穿着	携带物品*	/
36	.38 左轮子弹	/	弹药	/
37	45 科特子弹	/	弹药	/
38	贝瑞塔子弹	/	弹药	/
39	357 手枪子弹	/	弹药	/
3A	REV? AMMO 弹	无用	/	/
3B	.12 步枪子弹	/	弹药	/
3C	M14 步枪子弹	/	弹药	/
3D	M16 步枪子弹	/	弹药*	/
3E	步枪子弹	无用	/	/
3F	无用子弹	无用	/	/
40	雷管	/	定时装置	炸弹、塑胶炸弹
41	水壶	&&	恢复体力	/
42	瞄准镜	/	精确射击	部分枪支
43	钢管	/	改装枪支	部分枪支
44	闪光灯	无用	/	/
45	屏障探测器	安装	收听细小声音	/
46	照相机	右手持	拍照	/
47	伪装箱	&&	伪装	同类
48	第十七化合物	/	强化防具	部分头盔、防弹背心

代码	物品	用法	用途	组合
48	第十七化合物	/	强化防具	部分头盔、防弹背心
49	急救箱	右手持	救护	同类
4A	医疗箱	右手持	救护*	同类
4B	工具箱	右手持	维修	同类
4C	开锁器	右手持	撬锁	/
4D	金属探测器	右手持	探雷	/
4E	瓦斯探测器	右手持	探测空气	/
4F	罐装啤酒	&&	恢复体力	/
50	地雷标示号志	无用	/	/
51	波密利雅花	/	作解毒剂	/
52	塑料袋	无用	/	/
53	汽油罐	./	与其它组合	玻璃罐、石油罐、破布
54	玻璃罐	/	与其它组合	汽油罐、石油罐、破布
55	破布	/	与其它组合	汽油罐、玻璃罐
56	石油罐	/	与其它组合	汽油罐、玻璃罐、
57	门钥匙	携带	开锁	/
58	锁钥匙	携带	开锁	/
59	外文纸条	/	/	/
5A	纸条	可看	/	/
5B	减音器	/	减音	部分枪支
5C	带血内衣	/	/	/
5D	一块石头	投掷	杀伤敌人	/
5E	解毒剂	/	治法罗树	/
5F	树液	/	/	/
60	纸条	/	/	/
61	纸条	/	/	/
62	纸条	/	/	/
63	纸条	/	/	/
64	纸条	/	/	/
65	纸条	/	/	/
66	纸条	/	/	/
67	纸条	/	/	/
68	纸条	/	/	/
69	布兰达血书	可看	/	/
6A	纸条	/	/	/
6B	纸条	/	/	/
6C	纸条	/	/	/
6D	纸条	/	/	/
6E	科学文件	/	/	/
6F	1000￥	/	钱财	/
70	没用栏	/	/	/
71	/	/	/	/
72	/	/	/	/
73	纸条	/	/	/
74	纸条	/	/	/
75	鱼渣	/	/	/
76	铁橇	右手持	撬箱	/
77	墓碑	/	交还土著	/
78	时钟收音器	携带	收听细小声音*	/
79	精炼装置	/	提炼树液	/
7A	宽上衣	/	/	/
7B	受损树液	/	/	/
7C	受损科学报告	/	/	/
7D	玻璃罐	/	与其它组合	方法同上
7E	玻璃罐	/	与其它组合	方法同上
7F	玻璃罐	/	与其它组合	方法同上
80	玻璃罐	/	与其它组合	方法同上
81	玻璃罐	/	与其它组合	方法同上
82	玻璃罐	/	与其它组合	方法同上
83	汽油罐	/	与其它组合	方法同上
84	汽油罐	/	与其它组合	方法同上
85	汽油弹	/	与其它组合	方法已述
86	实验衣	/	/	/
87	纸条	/	/	/
88	碎纸片	/	/	/

组合方法:在个人装备图上用右手完成。当然,上述物品用途只是简单介绍,还有一些其它用途等待玩家发现。用 FPE 修改装备:按顺序输入 物品代码、数量、可用率,即可找到。如:队员右手拿 M16 步枪,枪匣中还有 8 颗子弹,枪的可用率为 90%,按顺序输入 11 08 90。对于 战斗刀、神鹰牌燃烧弹等不显示数量的物品,查找时输入 物品代码、99、可用率,其中 99 是让其不显示数量。

责编/软体动物

打一场未来大核战

——介绍金盘公司的新作



北京金盘公司是少数几个近期在游戏界崛起的国内公司之一，它的《神鹰突击队》、《波黑战争》等游戏相信大家已有深刻印象，随后金盘公司又推出了国防教育系列游戏的其它几部：《未来大核战》、《城市大攻坚》、《历史大登陆》等，下面给大家介绍一款策略游戏：《未来大核战》。

此款游戏以 CD 为载体，主机要求 486/33 以上，内存 8MB 以上，同进还要求具备 8 位以上声卡和 640×480×256 色的显示方式，硬件配置太低的玩家这次可要大大破费了。为这样一款游戏升级你的机器绝对是值得的。

同以前的《波黑战争》一样，《未来大核战》要求操作系统为 MS－Windows95 或 Win3.X 等。

打开 Beijing Golden disc 程序组，轻击 the Feature Nuclear War 图标，我们便随着一声核爆的巨响进入了未来世界；屏幕上，巨大的蘑菇云升上云霄，时而血红，时而金黄，无情地吞噬着一切物质，我不禁想起了圣经《旧约全书》中的诗篇：圣灵逞威/众神之怒/有如一千个太阳/光芒耀眼/死神那黑色的翅膀/已笼罩在我们头上……这时，屏幕上出现了一个身材挺拔威武的军人——东方军事学院的武国龙中将。伴着隆隆的爆炸声和导弹升空的壮观景象，将军向我们做如下介绍：进入 21 世纪，世界上将有 35 个国家拥有或潜在拥有核武器，数以亿吨计的 TNT 当量足以反复毁灭人类好几次，这柄达摩克利斯之剑威胁着人类自身的生存，一旦核战爆发，如何迅速有效地扑灭核战火，将是现代军事指挥官所必备的能力和意识。那么，就让我们共同进入东方军事学院的战略系，来一场计算机模拟局部核战争演习吧。

公路上，一辆紫红色的雪弗莱“子弹头”面包车疾驰着，光滑洁净的车身映出了路边离离的树影，飞速地的后退，一会儿工夫，车子来到一道铁门之前，门内一座高大雄伟的大楼，楼顶歌特式的尖柱，上嵌一颗硕大的五星，令人一望便知是一所高等军事学府，车辆驶至楼门，两名卫兵打开车门，立正敬礼，车内钻出一名见习军官，大踏步跨入大楼，皮鞋叩击着光滑如镜的大理石地面，发出清脆的“咔咔”声，军营特有的音乐——军号声在耳畔响起，于悠扬悦耳之中带着一股肃杀之气。

上得楼来，是六个模拟核战争的专修室，分别是：日本战区、英国战区、印度战区、法国战区、美国战区和前苏联战区。六个战区按难易程度不同分别适合于不同的军衔，从大校以至于将帅，可以充分体现玩家的指挥艺术和能力级别。

进入专修室，屏幕上将会出现一个控制器，左侧红色按钮为开始战斗；中间兰色按钮如被按下，将会播放一段有关本战区的战报和敌情录像，便于指挥官采取相应的策略；右边深兰色按钮则为退出本专修室，进入另外的一个战区；按动上方的黄色按钮就直接退出游戏。

战斗开始，炸弹爆炸声此起彼伏，屏幕中央出现了一幅大比例尺立体地图，这就是指挥官要攻占的国家或地区。在游戏中，将鼠标移至屏幕左上方，将会出现武备菜单，供指挥官随时派遣调度，玩家可选用的装备有：

1、航母斗群：在海面行驶，接近海岸线时按住 Alt 键加鼠标点击可攻击海岸目标，遇水雷沉没。



2、**登陆舰**：射击方法同航母，且当海岸敌火力被消灭后可将我装甲突击群运抵陆上。遇雷则沉。

3、**扫雷舰**：为其他舰只扫清海面。

4、**空基核武器**：运载和投放核弹的远程轰炸机。

5、**天基电磁炮**：威力强大的天基武器，射击方法与航母、登陆舰相似，且可以攻击内陆地区。

6、**运输机群**：可将我方装甲突击群空降击敌内陆，攻其不备，但要当心敌人的地空导弹群。

7、**装甲突击群**：地面武装力量，所向披靡、锐不可挡，但一旦遇敌设防地域或核泄漏地区，立刻呜呼哀哉。

8、**卫星**：可侦察敌人的各种兵器方位，为指挥官必备之物，不过若移到敌方卫星系统附近就会被截获。

9、**洲际导弹**：最后的杀手锏，威力空前强大，但不得对平民聚集区使用。

敌方的武器系统则有：反卫星系统、装甲集群、设防地域、防空系统、水雷及和各种核弹和激光炮。我们的最终目的是让装甲突击群攻入敌指挥部，达成占领。当然这也是需要艰苦的努力，高超的指挥的技巧，周密的计算以及巨大的损失为代价。

总体来说，这是一款相当出色的战略模拟游戏，设计者将显示分辨率和发色数的潜力运用到了极限，色彩逼真自然，图像十分细腻。同时游戏中大量采用了三维动画技术和扫描影像技术，可视性非常好。不过游戏的难度略高了一些，使菜鸟级玩家需要“升级”“长段位”了。同时，BGM的欠缺也是美中不足。

然而《未来大核战》毕竟是一款十分出色的令发烧级玩家爱不释手的游戏，无论如何是不可错过的。

文/李雷　责编/软体动物

* *



《城市大攻坚》攻略

随着现代大都市的快速发展，城市攻坚战成为越来越常见的作战样式。斯大林格勒保卫战，柏林之战，锦州之战，萨拉热窝之战等等都是各类城市攻坚战的代表。城市建筑物密集、坚固，地下设施较多。进攻时易于迂回包围，近战歼敌；防御时便于构成坚固阵地，组成多重火力，长期坚守。但战斗队形易被分割，观察，协同和指挥较困难，装甲组部队机动也受到限制。现在，让我们进入东方军事学院战术系，通过计算机作战模拟演习，来学习城市攻坚战的指挥作战方法。

到学院战斗专修室门口，向哨兵出示证件（用鼠标点一下屏幕下端的红色军官证），进人专修室。走到一个投影屏幕前，屏幕下方会出现一个遥控器，可使用它来观看演习资料片，进入对战，退出所在专修室及退出游戏。游戏开始时，你只是一名少尉，随战斗经验增长（每过一关），你的军衔就会晋升一级，直至将军，根据你的军衔不同，战斗任务的难易及配备的武器种类和数量也不同。你可在第一关中练练手，熟悉各种作战单位调动及指挥作战方法。

第一战：邮电大厦

你是一名少尉排长，只拥有少量装甲车辆和火炮，战斗中你可得到武装直升机支援。你应先派侦察兵查清敌对空对地火力位置，用迫击炮将它们消灭，再出动坦克和步兵战车，将堑壕和地堡中的敌人消灭，然后将大楼一层守敌全部消灭，再用步兵战车送步兵贴近大楼一层，使步兵登楼。接着用侦察兵，步兵，迫击炮和武装直升机配合，发现并消灭敌楼层内之敌直到攻占敌司令部。战斗时注意应说可能把敌人的对空火力消灭之后再出动武装直升机。当我方步兵占领敌司令部后，你便首战告捷！

第二战：金融大厦

由于你的出色表现，你被晋升为中尉副连长。由于军衔的升高，你手的兵力有所增加，尤其是装甲车辆。所以你可先派出主战坦克和步兵战车，对敌一层火力狠狠打击，再出动直升机及迫击炮削弱楼层中之敌，并配合步兵登

楼，直至最后攻占敌司令部。

第三战：农业部大楼

坚固的金融大厦由于你的出色指挥而夺取，演习指挥部晋升你为上尉。此时，你又率一支新扩编的部队投入了战斗。在这一战中，由于敌人在外围副防御设施中布设了大量地雷，所以要注意用工兵排雷，然后才能出动装甲车辆。此外，在步兵登楼后，要注意敌人在楼中设有毒气贮藏室，会造成毒气泄漏，造成我方人员伤亡，可使用防化兵并点中毒气泄漏点，便可排除毒气。另外，此战中敌司令部极难找到，要有一定耐心，并要非常仔细地寻找。

第四战：核原料工厂

你现在成为了一名少校营长，你的部队也有了更多的兵力加强。在这一战中，并没有什么特别的地方。只是要注意在步兵登楼后，小心敌人的毒气及暗堡（机枪），你可用防化兵，迫击炮及武装直升机配合，把步兵进攻路线上的障碍（毒气、暗堡、激光炮）扫清，步兵进击敌司令部就容易多了。

第五战：商贸大厦

中校团长同志，你现在面对的是一座商贸大厦，它由两个相互联接的主体建筑构成，准确判断敌司令部在哪一个建筑中是你取胜关键。对于这种高层建筑，最好的采用上下对进的办法，同时用武装直升机和步兵战车发起攻击。要注意地雷和暗堡。

第六战：地中海商厦

你已经成为了上校，你的任务是攻占河对岸的地中海商厦，河上的钢筋混凝土桥将很快被敌人炸断，你应当不失时机调动架桥坦克，为突击部队架通机械化钢桥，但架桥前要先用工兵把进攻通路上的地雷排除干净。部队冲过桥后，要先清除敌人的堑壕，地堡，地雷，坦克和步兵战车才能接近，同时别忘了防备敌人的毒气。

第七战：飞机制造厂

大校师长同志，你的任务是攻占河地面的敌飞机制造厂大厦，大厦外地雷、堑壕，地堡密布。这次作战，你同样要



克服一道河流障碍。此外，在步兵登楼后要特别注意敌楼层内的毒气和暗堡。敌司令部的位置也需下一番功夫寻找。

第八战：航天基地

你的军衔已是少将，你的部队中又装备了战斗轰炸机，运输直升机。运输直升机可将部队送至楼顶，使部队从上往下攻击，以配合地面进攻。这一关中要小心敌人的地雷和楼层中的暗堡及步兵。

第九战：国会大厦

战争打倒最后结局，你已晋升为中将，亲临前线指挥敌人的最后一战。敌人虽已是强弩之末，但困兽犹斗，要做垂死挣扎。在这座最坚固的建筑中，敌人集中了所有部队，大量对空，对地火力点，以及许多地雷毒气暗堡，派光炮，步兵等等。你的部队每前进一步都可付出高昂代价，所以，使各军兵种密切配合十分重要。在恰当的时候使用心理战部队，可减少部队损失，提前战胜敌人。总之，只要你有必胜的信心，并充分运用自己的智慧，打败敌人还是不难的。

当你攻了敌人最后的国会大厦后，你便取得了最后胜利，并成为了一名上将军官，祝贺你！

文/刘晓舟　刘星　田文栋　责编/软体动物

敬告读者

本刊曾于96年第3期第15页刊登过“超达人游戏专营店”广告。据查该店于今年4、5月停业，现特敬告读者，此则广告作废，望广大读者、消费者不要再与其发生任何商业联系，否则本刊概不负责。

Netscape - [《电子游戏软件》全球资讯网主页]

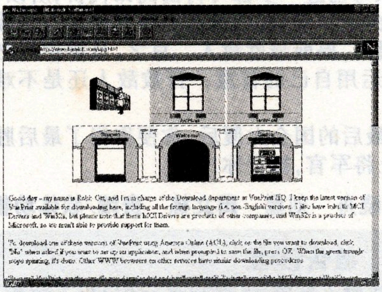
File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help

Location: http://202.96.0.133/user/gswm.tml

INTERNET 与看图工具(二)

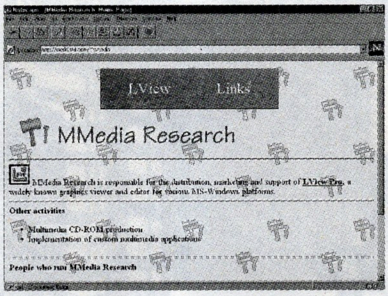
上回说到……对不起，忘记了。其实上期本栏目在起完“InterNet 与看图软件”后，本人就有点后悔了。因为现在 InterNet 上流传的这类软件，称它们为看图软件已经是小看他们了，称它们为多媒体类共享软件才名符其实。原因是许多共享软件已经不再满足于单一的看图功能，而加入了一些播放声音与影像的功能，象本人比较爱用的 Vue Print Pro,就是这么一个东西。

VuePrint Pro 是由于 Hamrick Software 公司制作的，目前最新的版本是 4.6，而且分为 16bit 与 32bit 版本。如果本人 download 下来一个新的此类软件，首先会进入它的文件菜单，选择 open，看看它能支持多少种文件格式，然后才会看其实的功能。所以，在本人的大脑里有一个愚蠢的观念：好的多媒体软件必需支持多种文件格式。那么，我们来看看 VuePrint Pro 都能打开什么文件。图形文件它支持 .GIF，.BMP，.DIB，.RLE，.PCX，.TGA，.JPG，.TIF；声音文件它支持 .MID，.WAV，.MCI；影像文件支持 .AVI，.MPG，.MMM，.MOV，.FLI，.FLC。此外，VuePrint Pro 还支持 Internet 上通用的 Uuencoded 的文件（将任何形式的文件以 ASCII 的形式进行编码），可以进行编码与解码。还有支持 Pkzip 的压缩文件。这么多的格式，可以说已经将目前最通用的图形影像文件格式都包括在内了。下面再看看它的功能。VuePrint Pro 可以对图形文件进行放缩，镜像，旋转，调节对比度等，具备了大多数图形处理软件所会的小把戏（没错，这类技巧只能算是小把戏）。对于声音与影像文件，VuePrint Pro 所能做的就是播放，有点失望吗？不要忘了，这只是个浏览用软件，并非大型的影像编辑软件。另一个只有 VuePrint Pro 独具的功能，是它有一套自己的屏幕保护程序。这套屏幕保护程序可以把用户硬盘内所有它支持的图形影像文件在对屏幕保护时以随机顺序播放出来。用户可以根据自己的需要，设定允许播放的文件格式，播放效果（包括左右卷动，淡入淡出等）。对于非常喜欢收集图形声音影像文件的朋友来说，VuePrint Pro 可以说是最好用的了。



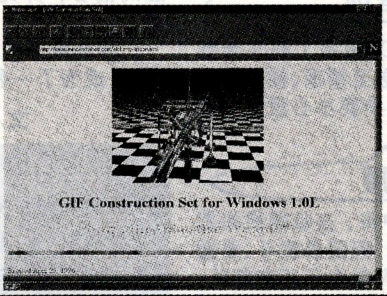
URL：http://www.hamrick.com/

Lview Pro，由 Leonardo Haddad Loureiro 制作。刚一运行 Lview Pro，还以为不过是 windows 的 paintbrush 的增强型软件，界面看起来真是很象。但仔细一用，发现它的功能还是很强大的。这是一个图形编辑剪贴，色盘、光线、对比度调节的软件。它支持的文件格式有 .jpg，.bmp（包括 windows 格式与 OS/2 格式），.dib（包括 windows 格式与 OS/2 格式），.gif（包括 87a 与 89a），.tga，.pcx，.tif 以及不知为何物的 .ppm（真是笨）。Lview Pro 的编辑剪贴功能与一般的软件没有什么差异，但是在 retouch（润色）菜单里却是一大堆在一般软件里不常见到的功能，什么 HSV adjust，YCbCr adjust，SineH enhanced 等等，这些功能对于彩色图片的颜色调整十分有用。LviewPro 的容量很小，包括帮助文件在内一共才 500K，调用起来很快。如果有时只想对图片做少许的修改，就可以不用再费半天劲等着 photoshop 的启动了，Lview Pro 完全可以胜任。



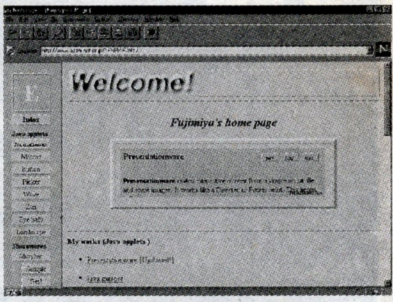
URL：http://world.std.com/~mmeida

Gif construction set 是一个比较有趣的小软件。大家都看过 .gif 格式的文件，都知道是种静帧的图片。不过也有些朋友可能看过一些会动的 .gif 图片，象本人以前就看过一张 .gif 的图片，内容是一艘轮船在大海上游动，然后还有一些文字跑来跑去，当时本人还很纳闷是怎么回事儿，现在才知道就是 Gif Construction set 这种小工具在“作怪”。这个工具是由著名的 MindWorkshop 公司制作的。这个公司大家已经很熟悉了，象以前的 Alchemy，GWS for Dos，Gws for windows 及现在的 Gws for Win95，这次的 Gif Construction set 也是一样的出色。这个工具可以做出动画式的 .gif 图片，并不是为了好玩，其实它是很有意义的。经常玩 WWW 的朋友一定知道，一个 homepage 里如果没有图片，会让人感觉很无聊，但如果图片太多的话，就会延长传输的时间。而 Gif Construcion set 的意义就在于把多张图片做成一张稍大一点的会动的图片。这样不仅可以节省阅览者的时间，也有助于 homepage 的制作者做出更生动活泼的 homepage。要是您现在已经在开始学习如何制作 home page 了，先 download 一个 Gif Contruction set 玩玩吧！

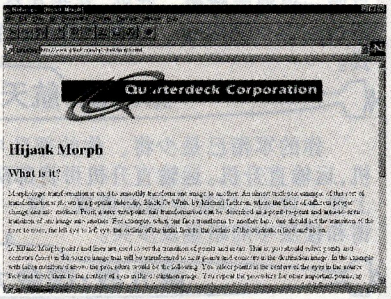


UTL：http://www.mindworkshop.com/alchemy/gifcon.html

最后，再说一下 morph 软件。morph 软件通常指的是图象变形软件，如果您看过 Michael Jackson 的《Black and White》的 MTV 的话，里面的一个男人的脸晃一晃就很自然平滑的变成了一个女人的脸的效果，那就是用的 morph。下面介绍给您的两个 morph 软件，虽然不能让您做出 MTV 里那样精彩的 morph 动画，但变个人脸还是可以的。Morpher2 是一个由日本人编写的 morph 软件，短小精悍，使用起来非常简单，可以生成 .avi 的动画，而且软件本身还带有 3 个例子供用户学习使用。Hajaak-Morph 是由 QuarterDeck 公司开发的，该公司以出品 Qemm 系列、Cleansweep 系列产品而出名，但这次搞出来的 morph 软件好象不是太好使用（不是不好用，而是使用起来不太容易），但功能看起来还是蛮强大的，QuarterDeck 公司的忠实用户一定要找来用一下，显示一下诚意嘛！



URL：http://www.asahi-net.or.jp/~FX6M-FJMY/



URL：http://www.qdeck.com/hj/zdnet/morph.html

文/软体动物

Document: Done

PC 秘技 PC 秘技

Batman Forever 秘技 TEST: YES

在游戏开始时，输入“LULLABY”，听到说“CheatAvailable”说明成功。然后在任务开始前就可以选关，还可以用所有的武器。

秘技开户后，在游戏中按“F10”，敌人就一击必死了。

Witchaven2(巫城 2)作弊密码 TEST: YES

HEALTH 加血与药瓶

ARMOR 加盔甲

STRENGTH 加强度

三国志－孔明 传快速升级法 TEST: YES

《孔明传》比起前作《英杰传》来，系统做了不少的改变，这使玩家可以大钻空子，只要有耐心，每个人都能很快升到很高的等级。

在每场战役中，我方将领在赚得足够经验值后，就选择“总退却”，该场战役就可以重新开始，但上次所得的经验与上升的等级仍然保留。

另外，如果在特定的战役里，让我方特定的将领去攻击敌方特定的将领，就会出现武将单挑画面。在单挑后我方将领就会得到升级奖励。这时仍可使用“总退却”。

这样一来，五虎将就能一下子升到几十级了。

信长之野望天翔记看结局法 TEST: NO

把游戏目录里的 MAIN.EXE 删除或者是改名，然后再执行游戏就可以直接看结局画面了。

银河英雄传说 4 EX 飞弹，舰载艇补给法 TEST: NO

打仗时如果没有飞弹或舰载艇不足时，会造成攻击力的减弱，现在有一个很好的补给法：先找一个最近的驻留基地将舰队驻留，然后用“组编，参谋”的选项改变队形，下一回合飞弹，舰载艇就会补满。

摘自《软体世界》杂志第 86 期

运镖天下一日致富法 TEST: NO

一开始先让计时暂停，先买一间分局，然后再先卖出，决定时选放弃，这时您会发现分局还在，但卖分局的钱已经在钱包里了，运用此法，一日内建立所有村庄分局不在是梦想。

摘自《软体世界》杂志第 86 期

感谢智冠(北京)公司张志宏先生提供资料

PC 秘技 PC 秘技

责编：软体动物

SLIME CLINIC

Q 1、听说有一些软件(如 PC Power EMS, Windows3.1 以上)可以用硬盘模拟内存，而这样是否会对硬盘有害。如发有坏处的话，请再介绍几种较为实用的这类软件。

2、16 位声卡中哪一种最为正宗，价值多少？

3、为什么同是 16 位声卡，价格为什么有很大的差距。

4、如果安装光盘驱动器，买什么牌子较好？

5、IDE 接口与增强 IDE 接口有何区别，如何从外形上辨认？

赵乾

A 1、这类软件一般是对硬盘没有什么损害的，但是如果您的硬盘已经很老了，或者是廉价产品的话，就可能会因为禁不起频繁的读写而受损。本人认为真的假不了，假的真不了，模拟出的内存，总是不好。要想扩大内存，还是买内存条最好。

2、在国内，要说正宗 16 位声霸卡，只有创通的 16 位卡是正宗，其他大部分的 16 位声卡都是创通 SB16 的兼容产品。

3、这是因为不同厂家生产的兼容声卡，所采用的芯片不同的结果。一般如果是用 ES688 芯片的，价格会低一些，而采用 YAMAHA 芯片的，价格就会高一些。

4、这个问题实在不好回答，因为各个品牌的 CD－ROM 都有人说好用。而且 CD－ROM 是否好用，还与机器其它的部件有一定关系，所以只要价格合理，外型没有什么问题就可以了。

5、普通 IDE 的容量极限是 2G，增强 IDE 的极限是 9G。普通 IDE 只支持两个设备驱动器，增强 IDE 则支持 4 个设备驱动器。普 IDE 卡上只有一个 IDE 接口，而增强 IDE 有两个。

Q 1、电脑上若无声霸卡，可否玩光盘游戏？

2、怎样使用光驱？

3、如何接音箱(在电脑上)？

湖南 旷潇潇

A 1、可以。不过如果没有声霸卡，玩游戏也没有什么乐趣了。

2、？！这个问题怎么回答呀！

3、如果您有声卡，那就把音箱接到声卡上了“Speaker”输出口上。如果您没有声卡，但是有光驱的话，把音箱接到光驱上的耳机接口上即可。如果您即没有声卡，也没有光驱，那就不用接音箱了。

Q 1、为何不见贵刊介绍 Mac 游戏？

2、有无 Mac 和 PC 通用格式的软件？

3、贵刊介绍的国外著名公司的游戏，是否都有 Mac 版？

4、北京何处有卖 Mac 的游戏？价格如何？

5、Power－603，75MHz 的 CPU 大致相当于哪级的 Pentium CPU？

6、Power, Performa 6200－75，8M 内存，在此环境下，仿真进行 PC 游戏，速度有多快？

7、普通的电脑手掣，Mac 能用吗？

8、Mac 上 Internet 与 PC 有无区别

北京 Apple

A 1、因为..因为..因为编辑部没有 Mac 呀！

2、有！比如一般的文本文件，还有 VCD，Quiktime 的 .mov，以及大多数的图形文件。还有就是一般的 AudioCD 啦。

3、怎么说呢？有的有，有的没有。

4、本人的朋友有用 Mac 的，他们说在王府井的国美电器有卖 Mac 游戏的

5、这种比法好象没有什么意义，而且朋友中也没有比过的。如果您一定要了解，只有去问北京的 Mac 经销商了。

6、据本人朋友的经验及感觉，这样的机器仿真 PC，也就是象 386DX40 一样。

7、不能

8、因为软件不同，所以用 Mac 上 Internet 比用 PC 更简单方便。

特别报道

曝光！国内首家游戏软件设计专业

特约撰稿人：叶伟

从去年春天得知上海交通大学要开办这么一个专业开始，笔者就立志要把蛋糕做大，发誓要抢得第一手资料以告慰天下读者，也好让上海的玩家从此扬眉吐气。然而不幸的是，交大诸君许是受申花队的感染太深，个个都象甲A明星那样脚法出众，把笔者如同足球一样踢得晕头转向，在交大教务处和成人教育学院内两头奔忙，最终连这个专业究竟开不开学都弄不清楚了。

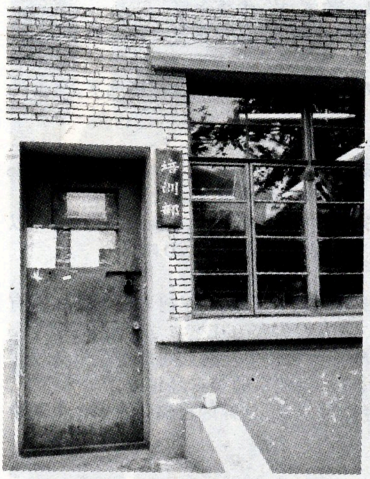
皮球最终被踢泄了气。

能够重新打起气，倒是靠一条来自海外的消息：年初，日本游戏周刊《任天堂通信》在新闻版上登载了上海交大与I'MAX合作办学的消息；接着，上海《文汇报》也在纪念交大建校100周年的连续报导中提到了这个专业。困惑已久的笔者终于有了希望，于是鼓起勇气再次叩开了上海交通大学那神秘莫测的大门。

也许是过于敏感，也许是上不了台面，"电子游戏"这几个字眼并没有出现在专业名称上（该专业的正式名称是"爱依玛克斯计算机音像技术中心多媒体软件制作专业"，堪称世界上名字最长的专业吧！）。接受采访的老师言辞谨慎，只是建议我们参阅一下招生简章，因为"所有资料都是保密的"，未经日方允许不得外泄（据说连学员现在都未能拿到这些资料）；至于具体情况，他所知道的也并不比我们得到的更多：基本情况就是I'MAX拿出了3000万日元，送给上海交大40台原装IBM奔腾100多媒体电脑及部分资料。与传说不同的是，这个曾经制作过"成龙过关"的公司并没有派遣一名技术骨干来到中国进行辅导，所有的教学工作仍然由交大成人教育学院来完成。

看看实在套不出什么情况，我们只得告辞。按照老先生的指点笔者来到了交大四楼400号的电脑中心，据说全国配备最齐全、最先进的40台奔腾机就放在那里。

令人哭笑不得的是，虽然已是上课时间，但机房却依旧大门紧闭，任凭我们千呼百唤就是无人理睬——又是满满一大碗闭门羹！



▲庭院深锁，春光难泄！

上帝到底开了眼。就在笔者欲哭无泪（无类？）的时候，意外地在大楼里遇到了一位交大的旧友。最巧的是，此人居然正是该专业的学员之一！采访于是立刻在楼外的空地上进行。

原来，这个中国第一的电玩专业之所以一再推迟开学，主要是招生情况不很理想。一来由于名称的原因，玩家并不知道这个专业与电玩有关；二来上海玩游戏的人不少，愿意学编程的却不多。故而乏人问津也在情理之中。

在这样的情况下，成教院只能降低招生要求。结果现在人数招满了，质量又成了问题。来上课的绝大多数学生冲的是"价格便宜"，大多没有什么基础（甚至有人连"FORMAT"都不懂，上机第一天看着电脑发呆），老师只得再重头教起——之所以我们没能在电脑中心找到他们，也正是因为学生们在普通教室里努力补习的缘故。

教学进度因此而大打折扣。本来教学计划就相当的紧凑，学员们要在二个月的时间里学完计算机专业本科学生一年的学业，现在更是来不及了。如今上课简直可以用"秋风扫落叶"来形容：五小时前还在解释什么是汇编语言，五小时之后就必须上机编程了！笔者的这位朋友已经算基础扎实之辈，但也连呼"吃不消"了。

当然也不总是怨声载道。令人欣慰的是，I'MAX还是提供了一些与游戏有关的设备，使人感到并没有白白浪费时间和精力。目前，所有的奔腾机上都已经配备了昂贵的超任仿真机（每台价值1500美元），可以在电脑上模拟超级任天堂的工作环境，并追踪程序的执行情况。现在的教学重点已经转向65816的C语言设计（65816是超任采用的主CPU），估计年底之前便可以正式编写SFC的软件了，但日本方面是否会提供有关平台还很难说。

现在看来，I'MAX并不是想通过这个专业培养一批程序编写员，而是想发现一些具有编写游戏程序灵感的学生，然后再给予深造的机会。在资料提供方面，日方也非常小心：他们既想利用中方的廉价劳动力为自己服务，又担心泄露过多的资料会使得聪明的中国人很快掌握他们技术的秘密，所以踌躇不定。而交大方面虽有非常出色的教师，但不具有任何游戏的经验，无法把握电子游戏程序编写的正确感觉...凡此种种，最终使这个中国的"唯一"陷入了困惑。它究竟能不能从这个怪圈中挣脱出来呢？希望能这样；它会不会走回"无疾而终"的老路呢？希望不会这样！

这些学员将是国内第一批，也许是唯一一批受过专业培训的游戏编程员。他们是无价之宝。

首先，向首先翻看这个栏目的读者致以诚挚的谢意。当然，也向无论何时何地能浏览这个栏目的读者致谢。做为一个栏目主持人，自然希望读者能喜欢自己的栏目。不过也要照顾其他编辑的情绪。广告法规禁止用“最佳”等字样，能做到受欢迎或不招人讨厌也就不错了。

第五期本刊报道了上海开办全国第一家电子游戏培训班的消息。不少读者来信询问它的详细情况，外地人是否可以参加？有什么入学手续？电子游戏培训班的开办确实是游戏业的一件大事：一是游戏制作成为一门堂堂正正的职业，一个饭碗。二是它培养出一批专门人才，对中国游戏业的开拓有良好的正面效应。要知道，在游戏业相当发达而且有一定成绩的台湾还没有一间正规的游戏学校。一个新生事物，其成长、发展总要有一个过程。但是我们始终坚信，在中国有那么广阔的市场，有那么旺盛的需求，游戏业的发展只是时间问题。那时候，这批培训班学员将成为电子游戏业的中坚、“稀有动物”。为此，这期刊载了本刊特约记者写的采访专稿。今后我们还将对培训班的进展情况以及针对读者提出的问题做后续报导。

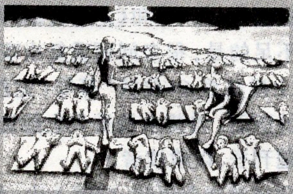


《’95典藏本》千呼万唤始出来，等得读者怨声载道。尤其是交钱邮购的读者更是“金钱一去不复还，泥牛入海无消息”。幸喜杂志一贯信誉不错，从不骗人钱财，否则读者一定以“骗子”目之。上期声明曰：“杂志社旧病复发”，已透着几分无奈和自嘲。无类也不好讲什么风凉话，只是希望杂志能“尽量”做到言而有信。更希望《’95典藏本》能不负众望，读者花钱买个痛快，确实物超所值。我想大家的怨气也就烟消云散了。

闯关族的家

这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐、恩怨情仇、批评建议、疑难困惑都可以倾注在这里。

主持人：无类



二手货是个很受欢迎的栏目，从来信之多可知。但因操作上的问题，也引起一些批评。下面摘登持批评态度的长沙读者熊国华的来信，欢迎大家也谈谈自己的看法和建议。

“二手货市场是我最讨厌看的。宁肯看游戏广告，也不愿去看它。第一、麻烦。第二、难看。第三、抢占版面。第四、毫无裨益。第五、价格惊人，名不符实。现在许多地方的专卖店都有二手货交易处，我想广大玩友应该自己去那些地方试试。而且现在有许多地方都实行换卡制、会员制，我觉得非常好！但倘若手续麻烦，还是没有人愿意的。所以换卡宁可在本地商店也不要到别处去换。而且在长沙一些商店的MD卡，是按容量不同而决定换卡费的。8M的卡为8元/盘，16M的为16元/盘，依次类推。虽说贵点，但很合算。随你保留多久，非常方便的。”

五月中旬，本刊社长及主编参加了美国奥兰多（魔术队所在队）的国际游戏机展。这是中国游戏刊物第一次以正式来宾身份参加这样的国际盛会。据社长讲，任天堂气势熏天，展厅规模之大，之豪华，令人叹为观止。相比之下，索尼和世嘉只能退避三舍。看来还是那句老话“相信任天堂嘛！”这期杂志出刊时，相信任天堂64已经发卖（6月21日，任天堂不会再赖了吧！）且看这几家大魔头如何斗法？其余软件BOSS们能不能火中取栗？

为了让玩友们过一个愉快的暑假，从7月15日至8月31日，《秘技宝典》将以最优惠的六折价格出售，即每套（上、下册）13.20元。玩友们可以到就近的书摊去买，也可以到当地的批发市场批发店去买。详细地址见本期第10页通告。当然也可以到邮局寄13.20元给杂志社，我们会在接到汇款3日内给您邮去，邮费免收。13.20元买一套秘技宝典，可以说物超所值了，玩友们别错过机会

最后，透露一点机密消息给读者。本刊正在策划出版“电子游戏文化丛书”。第一批推出三本书：《任天堂的阴谋》、《世嘉帝国的崛起》、《双雄会：SONY VS 任天堂》。本社日前已取得台湾和日本有关出版社的授权。出版时间估计为九月下旬。但愿杂志社旧病未愈，别添新病。香港有个著名的专栏主持人叫王亭之，取意于“妄听之”，但也有影儿就是了。OK。



上帝有话要说



作为贵刊的忠实读者，想对贵刊提几条意见。

①从邮局订阅或从杂志社邮购刊物，时间太长，令人难以忍受。故此我每月都是去书摊购买的。因不知何时有货，有时要去几次，才能购到一本《游戏软件》，实在麻烦。不知编委们可有更快速方便的办法，让我们这些边远地区的机迷及时读到贵刊？（还是在杂志社邮购比较快，唯地址要安全。

②贵刊《包打听》和《龙哥热线》两个栏目，办得很好。但美中不足的是，很多问题重复出现。如"MD是否比SFC好？"、"土星是否64位机"等等，竟然多次出现，从而占用了宝贵的版面。希望众编委先生能选择些更有代表性和新意的问题刊登，以飨读者。

③刊登游戏介绍时，应附上中、英文名称，及游戏容量等资料，尤其是英文名称，实在是很重要的。例如在《秘技宝典》中，游戏的顺序竟然用中文译名的汉语拼音来排列，实在不方便。须知对同一个游戏，中文译名可有多种。故如以拼音排列顺序，查找极不方便。假如附上英文名称，那就好办多了。

在此殷切希望能出一本《秘技宝典补遗》，内中只要列出游戏的中、英文名称对照及容量即可。

东莞　左峰

批　评

贵刊好象失去了许多优秀传统特色，删去了不少好栏目。如贵刊的"三栖人"栏目把游戏与漫画结合在一起就很有特色。

目前游戏业中大多数是男同胞，却置千万名女同胞于不顾。不知女同胞有着举足轻重的作用。中国游戏业不能很好的发展，我想其中就跟没有多少女性参加有关吧。其实我了解到不少女性喜欢游戏，只是没有找到一个很好的理由。而不少女士是漫画迷，"三栖人"节目就很好地利用这一点，使不少女士和男士喜欢上它了。贵刊却重在攻略，殊不知看久了很累。而"三栖人"等栏目就好比一杯香茶、让人有休息的时间。每当我拿到杂志总是先看"闯关族的家"，"大墙画廊"等栏目。(Thant you)不要让一个个好的栏目被一个个枯燥的游戏攻略代替。

建　议

开办"游戏海报专卖店"出售多类精美的游戏海报，相信一定会办成功。因为不少同学争着向我买你们赠送的游戏海报。这类海报太少了，可以说是"踏破铁鞋无觅处"。

另外杂志社的全家福很有新意，虽然没有露出真面目，但每个人的服饰就让人猜个八九不离十。软体动物一身皱巴巴的衣服，因为"硬"不起来；特工黄一身酷似中山装的衣服，让人一看就是"外来妹"；主编一身"戎装"，十分威严，只是太凌乱了，象被小编们"掏浆糊"得太厉害了；龙哥仍是一副颓废样，手举杂志大扇媚风。King果有Kimg样，手插裤袋，一副"玩世不恭"的样。只是三朝元老无类，怎么吊在房梁上，太不公平了！

那个隐藏人物SHADOW PHOENIX应该对读者有个交待，请告之用什么秘技能把他调出来。

上海　薛峰

请看这句话："游戏机是吞光了我的零用钱的无赖，是现代文明的产物，又在阻碍文明。像恶魔一样盯住我的口袋。"这是《写作导报》上的一段话，似乎很有道理，其实是无知！没有自制力的人才会花光零用钱。阻碍文明的是人类，不是机器。电子游戏机无罪，而运用不当，玩物丧志者才有罪。它并没有盯住谁的口袋，而是你自己拼命地把钱送进别人的口袋。总之一句话，玩要适度，学有定量，劳逸结合，事半功倍。

长沙　XCH

杂志乱弹

主编催稿甚严，终日怒发冲冠。

龙哥特工发愁，腹中只有泡面。

无类不知何类，居然撑天一半。

软体动物软骨，每月一篇月旦。

等到小编发财，玩友早已榨干。

济南　拐子马

看到报道说，贵刊与台湾尖端出版社就版权问题达成初步协议，非常高兴。一是作为中国正式刊物，应该尊重人家的知识产权。可能多花一点钱，但活得理直气壮，堂堂正正。另外知识产权是相互的，贵刊办得很有大陆的特点，有一天也会拿到转载费的。二是有了正式授权和信息管道，杂志内容选择面会更宽，文章质量会更好，读者一定会受益。希望杂志社能借此东风，更进一步，直接获得日本和美国有关刊物的授权。

上海　闫立群

我是一位香港读者，对贵刊一直有良好的印象。通过贵杂志，我了解到内地的许多游戏信息和游戏市场情况。看到贵刊与尖端出版社进行知识产权谈判，我有些话想说。香港两年前还是盗版横行，无法无天。经过警方的有力打击，目前香港的《GAME PLAYERS》和《GAME EXPRESS》和《任天堂通信》等杂志都有各自的渠道。市场相当规范，而且这几本杂志各有特色。我希望贵刊能与上述杂志联系，互相授权，相信对贵刊会有相当大的帮助。目前回大陆，看到大陆的知识产权保护有了相当大的进展，从贵刊与尖端的谈判也可以证实大陆的产权保护意识正在增强。

香港荃湾　郑康雄

龙哥热线



图/郑州 朱卫强

Q 土星一次最多可以放入几张光盘？用什么方法可以鉴别原版和盗版游戏光盘？ （吉林 吴海）

A 土星一次只能放入一张光盘，原版光盘和盗版光盘除了价格上相差甚远外，从外包装上也十分容易鉴别，原版盘包装精美，内有游戏说明书与保用卡，光盘数据面内侧有条码，光盘反面印制十分精美，这些都是盗版盘不具备的特征。

Q 请问解像度、解析度、分辨率是否是一个概念，3DO的解像度为640×480，而电视中广告中说电视的解像度为800线，这到底是怎么划分的？ （北京 高璐）

A 解像度、解析度、分辨率这三个概念都是指图像或显示设备在的水平和垂直方向上所能达到的最大图像分辨能力，具体来说：

分辨率是指图像在的长（水平）和高（垂直）方向上像点数，640×480的图像即表示图像在水平方向上是由640个像点组成，在垂直方向上由480个像点组成。

解像度、解析度是指显示设备在水平和垂直方向上所能显示的最大像点数，电视由于是通过一行一行的扫描来显示图像的，故一般是用它在垂直方向上所能容纳的最大扫描线数来表示其解像度的，800线的电视即指它在垂直方向上共有800条扫描线，当然水平方向的解像度会比这个更高。

不过实际看到的分辨率是由多方面因素决定的，例如3DO用高清晰度S端子接上800线的电视才有可能达到400线以上的分辨率，若是用普通AV线接电视也只能达到300线左右的清晰度。

Q 本人有一台GAME BOY，但显示屏爆裂了，怎么办？ （广东 异形）

A 显示屏是GAME BOY中最精密、重要的部件，坏了则只能更换，若您的GB是原装的（有防伪标志和保用证），即享有一年免费维修服务，具体方法可按说明书上的地址与厂家联系，若是水货则没有办法了，就算是能够维修恐怕维修费将超过一台新GB的价格。

Q 游戏卡中有的集成电路块，有的是几个小黑圆点，这两种有什么不同，哪种好？ （宝鸡 杨岳希）

A 小黑圆点集成电路和块状集成电路同属集成电路，只不过黑圆点比块状集成电路少了一道封装为块状的工序，所以在质量上不如块状集成电路稳定，但在价格上一般会便宜一些。

Q 1、SNK的《'94格斗之王》容量是多少兆？2、贵刊96年第二期上所登的《斩红郎无双剑》中，一些人物必杀技前的(武)字是怎么回事？3、《龙虎之拳Ⅱ》共有哪几个键？

（大庆 龙凤琴）

A 1、194兆。2、表示需要手持武器。3、ABCD四个键。

Q 我的超任和博士7总在晚饭前后工作不稳定，指示灯不停闪烁，读磁也总是出错，是什么原因？

（武汉 易哲文）

A 这是因为晚饭前后一般是用电高峰，电压偏低并极不稳定，导致游戏机和碟机不能正常工作所致，可去购买一个电压稳定器来解决这个问题。

Q 世嘉制式转换卡有什么作用？能将主机NTSC转成PAL—50，还是PAL—60制式？ （安徽 张鹏）

A 世嘉制式转换卡并不能转换主机的制式，它只是转换游戏卡的制式使之能适应另一种制式的游戏机，如将原来只能在NTSC制式主机上玩的游戏卡经转换后就可在PAL—D制式游戏机上玩了。

Q 据说，一张超任磁碟只能存二个4M或一个8M的游戏，那么象16M，24M，甚至32M的游戏又怎样存入磁碟？还是在磁碟机上没有24M，32M的游戏？ （广东 刘振川）

A 一张超任磁碟最多能存一个12M的游戏（在格式化成为1.6M时），超过12M的游戏要用多张磁碟来存储，一般是每张盘为8M，例如32M的超任游戏就必须分四张盘来储存。

Q 土星不能玩电脑游戏，那照片上（贵刊96年第一期）的鼠标是用来干什么的？ （安徽 滕开敏）

A 鼠标可不是电脑的专用设备，土星的周边设备中也有它专用的土星鼠标，可用来玩土星某些对应鼠标的游戏。

Q 3DO有无像"VR战士"那样的三维对战游戏？ （太原 文津）

A 3DO由于较早推出，主机运算速度和3D机能都不如以后推出的SS和PS，但三维对战游戏还是有的，如《三次元格斗BLUES》（粒子战士），角色均呈球状，别有一种风格。

Q 我有一套3DO的光盘《银河飞将Ⅲ》，但第一次出航执行任务，消灭所有敌机，却不知如何归器到母舰上？ （上海 无名）

A 应先选用"通讯"功能与母舰联系，申请降落，待母舰对你发出归航命令后才可降落到母舰上。

Q 1、SFC《太空战士Ⅵ》在沙漠之城里的那个国王跟主角说了一些话，然后就走开了，不知去那儿找他？

2、SFC的《天地创造》当五个训练塔过了之后，到地穴和老人谈话后，不知去那儿？

3、3DO《D之食卓》在池边两边的颜色秘码怎么按？

（忠实读者）

A 1、控制主角去沙漠之城左侧的小塔中，则会出现情节

2、谈话后，进入地穴即可。

3、水池边的按键方法是射手座为绿色，水瓶座为蓝色。

大墙画廊

第 14 期

稿件尺寸 104×152mm，稿件请用钢笔或碳素笔，请寄原稿，复印件不用，来稿要求有创意。

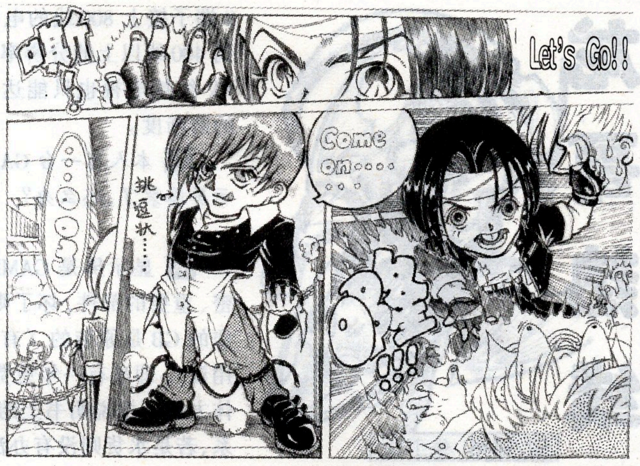
画廊启示



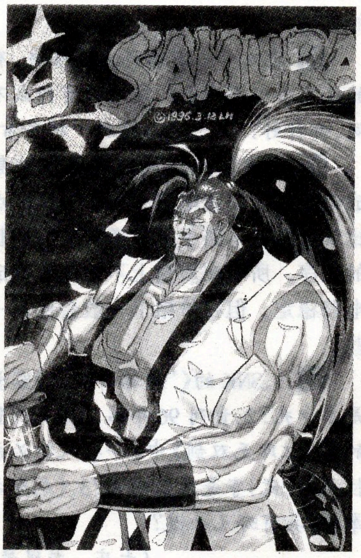
上期(13期)本廊命题的“乱马1/2”，由于考虑各地玩友来稿时间问题，故本期暂不允许“乱马一族”登场，仍刊登其它各路“豪杰”的精品，等稿件齐全，再让“乱马”们入住画廊！

图(SHADOW PHOENIX)/郑州 朱卫强

廊主：SHADOW PHOENIX



▲热斗'95格斗之王 广西南宁 李鸿安



▲侍魂之霸王丸 新疆乌鲁木齐 林海



▲'94格斗之王 湖南长沙 朱雨



▲北斗之拳 7 新疆石河子 李执



▲梦幻模拟战Ⅱ之骑士捷莉 河南郑州 张健



▲玩友的故事系列 黑龙江佳木斯 周鹏程

玩是人的天性，而在我们周围，禁止别人玩的人很多，教会别人该怎么玩的人却很少，我们正想做一些工作。

"人间五十年"之四

《太阁立志传》评析

文/一心

"我如朝露降人间"，秀吉在他的辞世歌中发出了这样的感叹，写得很动人。降临时，是一个天才的秀吉；消失时，是一个享尽了荣华富贵的秀吉，这如同朝露般美丽而又短暂的一生，竟是丰臣家全部的荣耀。

在秀吉成为太阁以后，日本社会上出现了颇多的《太阁记》，但是一般认为，这些《太阁记》大多"史料价值"不高，游戏《太阁立志传》取材的《太阁记抄本》也是这样，与秀吉作对的明智光秀、柴田胜家、泷川一益等人，一个个不是大坏蛋就是大笨蛋，事实上并非如此。然而无论如何，无论哪本《太阁记》不可抹杀的一点，那就是"丰太阁"原本是个足轻头。

笔者曾见过一种说法，称"丰臣秀吉是战国时代最伟大的武将"，这样的说法不对。战国时代最伟大的武将，如果不是织田信长，那也绝对不是秀吉。秀吉再了不起，也仅仅是信长的最佳配角，秀吉真正的叱咤风云，是在信长死后。因此，从历史的角度来看，如果有一部以丰臣秀吉为题材的游戏，那么既要有家臣篇，也要有大名篇，而《太阁立志传》正是符合了这样的要求。

《太阁立志传》在题材上不同于以往的任何一个角色扮演游戏，在体裁上又不同于以往任何一个战略模拟游戏，适应了秀吉这样一个历史人物进入游戏软件的需要，游戏从一个名叫木下藤吉郎的足轻头开始，经历了一个身为城主的羽柴筑前守的里程转折，最后的目标是成为关白丰臣秀吉。既有一个小人在屏幕上走来走去的角色扮演游戏特征，又有发布命令等战略模拟游戏特征。

在游戏开始时，秀吉位于家臣行列之末，必须参加由游戏制作者杜撰出的《织田家家法》规定的评定。评定每月一次，在这样的会议上，宣布一些重要的决定，例如人事晋升，战略方针以及任务委派。包括游戏者在内的家臣，必须一个月（再次评定之间）或两个月内完成被委派或自荐而得的任务。完成任务的好坏，直接影响到信长对家臣的信赖度以及人事晋升。接着，又是分派任务，又是信赖度的升降，又是人事晋升，这是游戏的第一个情节的轮回。

身为足轻头的木下藤吉郎，一心一意想往上爬。藤吉郎每个月都参加评定，争取每个月都有一个理想的任务，在完成任务的难易度、完成任务的时间、完成任务后的好处——包括能力值的升进、信赖度的升进、可能取得的赏赐，这三点的共同作用下尽可能选取一个最佳称心的任务，每个月都会发生，这是游戏的第二个情节的轮回。

秀吉登场时，近乎于白痴，然而他勤奋好学，才有天才的能力，由于有了天才的能力，才能最后位及人臣。因此游戏者必须不断地"师事"、不断地工作，在业余时间，才能学有所成。在整个游戏的前期，秀吉必须参加评定，不得不完成任务，然后在下次评定来到之前，学习一些有用的东西，月月如此，这是游戏的第三个情节的轮回。

角色扮演游戏的情节，这是一个共识，也是一个必须具备的要素，这是勿用置疑的。从这个角度来看，《太阁立志传》是具备这个条件的，但它的情节性质上不同于属于典型角色扮演的《勇者斗恶龙》系列，因为前面已提到过的，《太阁立志传》不得不具有的战略模拟游戏的特征。

《勇者斗恶龙》以及任何一部角色扮演游戏，都要求情节不断发展。随之，位置、装备、形势等周围状况都不断变化，但这些不可能在《太阁立志传》中经常有预谋地发生，因此游戏就有了三个情节同时运转的结果。

第一个情节，勾勒出游戏的主干，也可以说显示出了身为主人公的秀吉身外的大环境；第二、第三个情节，都是秀吉自己的事，但是都不可避免地受到游戏主干的影响。同时，情节二对情节三不断提出要求，使增强能力有了一个确定的目标，特别是有些任务需要有相当高的数值才能胜任；情节三则不断推进情节二的发展，使游戏者离最后目标越来越近，特别是知行及赏赐，将会越来越多，一些原本买不起的宝物，终于可以发挥其巨大功效了。这样的三个情节的轮回，如同天干地支的不停组合一样，在共同变化时，形成了与《勇者斗恶龙》一条线式的情节同样成功的另一种故事模式。游戏制作者很好地改编了秀吉的故事，使它具有可以编成角色扮演游戏的重要特征。

游戏到了中、后期，情节的轮回会产生变化，但是作为分析，这里也没有必要再重复了。

当秀吉成为城主以后，游戏开始有了战略游戏的特征。游戏怎样在角色扮演与战略两种模式间转换的呢？设计者用了一个简单的办法，当秀吉在议事厅里坐着时，就是模拟模式，此外，包括战争在内的其他情况，都是角色扮演模式。游戏就这样很自然地也溶入了战略模拟模式。

因此笔者说，游戏很好地同时有了角色扮演与战略模拟两种性质。

笔者一直有一种个人的想法，并不准备说服任何人，只是感到把角色扮演与战略模拟完全区分开是根本错误的。现在象《太阁立志传》还很少，大多数游戏都能被认出是角色扮演类或是模拟类，这未必好，SLG 与 RPG 都是有各自的特点，至少现在是，但是特点未必是优点，而且还往往就是缺点。

因此，即使《太阁立志传》尚有很多不完备之处，尽管现在的玩家仅是把看法定位于"有新意"三字上，而没有真正意识到它真正的意义，包括制作者光荣公司也后继乏力。笔者认为，《太阁立志传》这样一个适合战略模式的角色扮演游戏的这个结构的出现，仅从这一个意义上来说，或许多年以后再看，《太阁立志传》的意义是深远的。

责编/北尤



新机动战记·高达 W

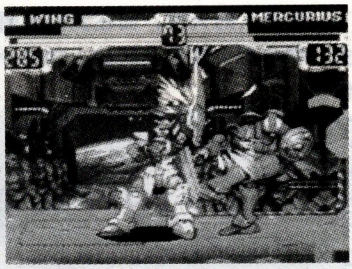
机种 SFC	厂商 BANDAI
类型 ACT	容量 16M

战士高达 机动战斗！

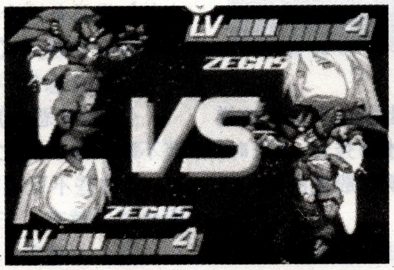
几年前超任上的《机动武斗传》已令众多机器人变为"隆""肯"形的斗士决战宇宙，此次 BANDAI 出品的这款对战游戏更是令格斗的爽快感一一展现。

此次 9 名战士驾驶自己的机器人座骑再次为了消灭邪恶而战，另外可选出 FINAL BOSS"EPYON"（详见本期"秘技天地"）。各个角色均有各自的必杀技和超必杀，很酷吧。游戏中的故事、对战及练习模式更是会令你充分满足。

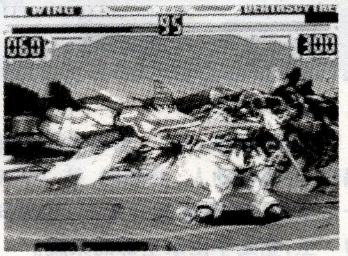
总之，大家再次在高达的宿命决斗中欢呼吧！



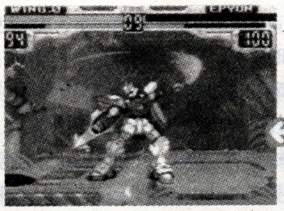
▲面对攻击，高达：「我挡」！



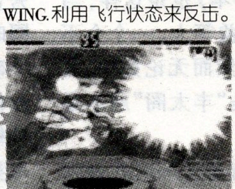
▲这就是大关底"EPYON"。



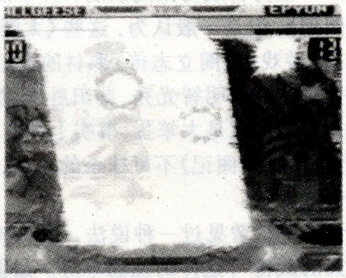
▲WING 的隐藏飞行技巧。



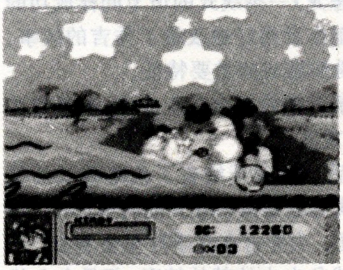
▲解除变形，落地的同时使出 Strong Weapon。



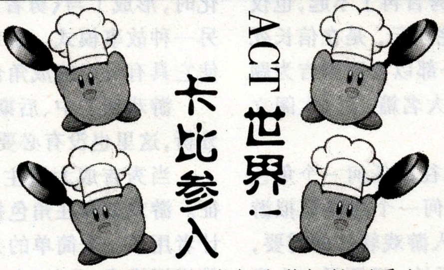
▼EPYON 使出"光辉风暴"时，WING.利用飞行状态来反击。



▲TALLGEESE 的粉碎击很象一帘冰川吧！



▲卡比之「波动拳」，敌人倒霉啦！



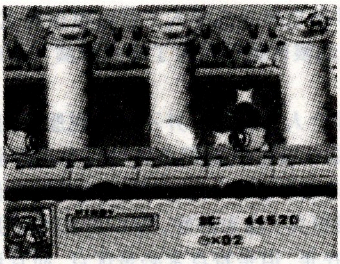
ACT 世界！卡比参入



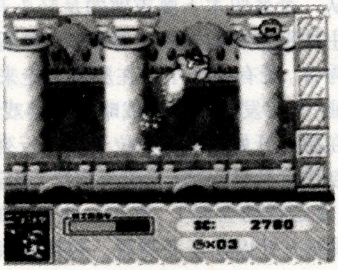
▲游戏中包含的各小游戏的完成度。

以圆乎乎的类似史莱姆的可爱宝贝儿——卡比为形象的动作游戏以 32M 的大容量登场，摆脱以前的 PUZZLE 风格，欲在动作世界中一展身手！

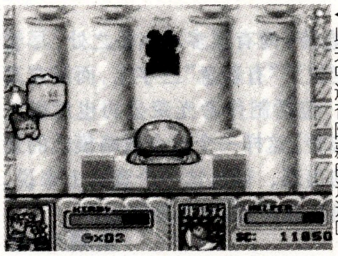
卡比的基本能力甚是重要，即使你不能自如地运用卡比的无敌拷贝能力，也可勉强通关。但其出招达十几种，要通过方向键与按键的配合使出。不要轻视这个小小的精灵呀，它的本领并不比什么"马里奥"或是"超音鼠"差哦！它的动作版能否掀起一股"卡比热潮"呢？MAYBE！



▲躲开敌人的攻击，好好利用「L、R」的防御功能。



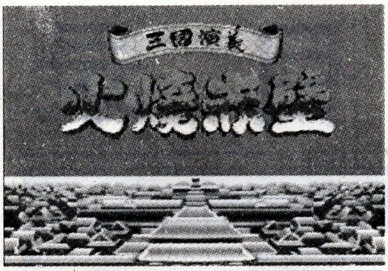
▲将敌人抓到空中再投到地上，狠毒呀！



▲此关中还有隐藏的通道哦，「我要进去！」

机种 SFC	厂商 任天堂
类型 ACT	容量 32M

星之卡比 DX



千古豪杰

集结赤壁

三国演义之火烧赤壁

机种 MD	厂商 未明	类型 ACT	容量 24M

街机的《吞食天地Ⅱ赤壁之战》作为一部经典力作，已被SS、PS移植，这次在MD上出现的此款游戏从画面看简直如出一辙。这款由台湾厂商制作的游戏画面做得可以说不错，但操作感十分糟糕。

五名大将军依然健在，利用↓↑+攻击键使用出必杀技的指令也未被抹去，可漂亮的马上作战却被取消了。相信玩家们都已玩过它了吧，怎么样，通关了吗？如果你能打通它，那你一定是个动作游戏的超人，恐怕连编辑部中的高手都不是你的对手了。

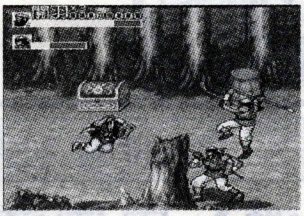
OK，去赤壁作战吧！



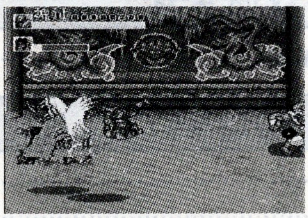
▶帅气的5名大将军脸谱，酷吧？



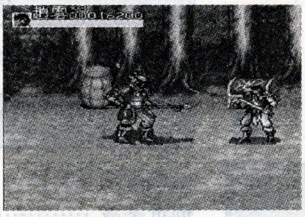
▶战败了会出现与街机颇相似的场面。



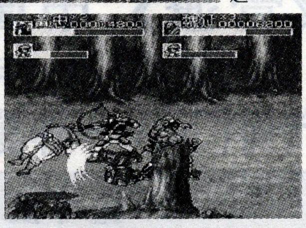
▶关羽的必杀猛虎扑这里做得象只小猫扑食。



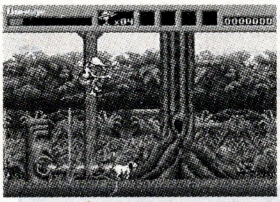
▶魏延一记「古烈脚刀」将敌人劈个支离破碎。



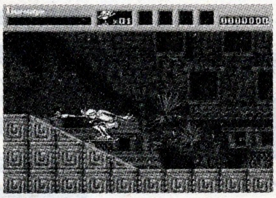
▶赵云VS李典，看看是我的剑厉害，还是你的枪。



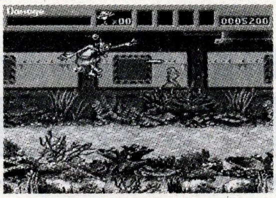
▶黄忠与魏延正在协力围剿敌人。



▶哇，别让坏蛋放出的火炎烧到屁股啦，狗宝宝！



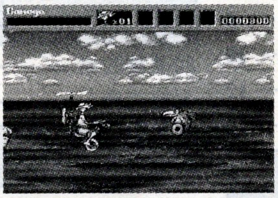
▶在阴森的地下城我可是滑板的高手，别挡着我的路啊！



▶在美丽的海底世界我跳，跳，要注意脚下的生物啊！



▶美丽的椰林下是多么舒服啊，我可无心乘凉，因为……



▶在每关后的奖励版面会有许多好吃的喔，好好吃吧！



▶蓝天碧海下难道也会有什么阴谋吗？

风光无限的海岛 幽默激烈的战斗

早在几年前已令世嘉玩家着迷的动作游戏《绿狗》至今它那精致的画面及幽默的造型仍被人们津津乐道。主人公是一名戴着帽子，形象类似于FIDO DIDO（七喜小子）的卡通人物，他在风景优美的海岛上上天入地，为找寻传说中的财宝与各种被邪恶操纵着的动物、机器战斗。攻击方式很简单，就是发出一种类似光线的东西去击打敌人，另外打中特殊物品时会有特殊道具出现，比如时间定时器、自动攻击、无敌雨伞等。他与心爱的小狗一起在这充满热带风光的海岛冒险！

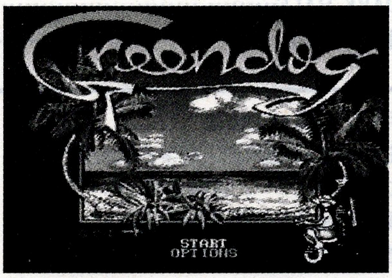
哇哇，来吧，一起和Green dog开始这场风光之旅吧！

机种 MD	厂商 SEGA	类型 ACT	容量 8M

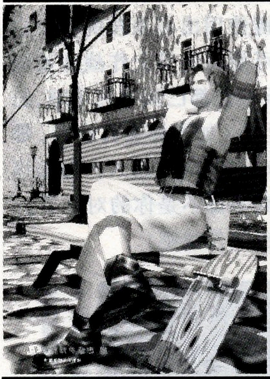
汪汪汪……

绿狗

汪汪汪……



96·7期 目录



特稿

《官渡》，中国游戏扛鼎之作 ……… 1

传闻（下）——仲夏夜之梦 … 41

论尽江湖

海外采风 ……… 2

曝光！国内首家游戏软件设计专业 …… 68

世嘉世家

蝙蝠侠和罗宾的冒险 ……… 7

蚯蚓战士 2 ……… 8

摇滚赛车 ……… 10

毁灭警官 ……… 12

魔界使者 ……… 13

天堂任鸟飞

勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地（下） ……… 14

热斗'95 格斗之王（GB） ……… 17

ENERGY BREAKER ……… 18

巡逻奇兵 ……… 19

DARK HALF ……… 20

鲁多拉秘宝 ……… 21

一场游戏一场梦

游戏制作入门（六）——系统与界面 ……… 30

次世代天空

ZERO DIVIDE ……… 25

吞食天地Ⅱ之赤壁之战 ……… 26

幻想水浒传 ……… 27

阿鲁纳姆之牙——兽族十二神徒传说 ……… 28

秘技天地

秘技偏方 ……… 33

游戏研究所

《'95 格斗之王》系统解析 ……… 37

PC CHANNEL

电脑游戏月旦评 ……… 46

创世圣战 ……… 50

银河英雄传说Ⅳ ……… 52

铁血联盟 ……… 57

打一场《未来大核战》、《城市大攻坚》攻略 ……… 60

INTERNET 与看图工具（二） ……… 63

史莱姆诊所 & PC 秘技 ……… 64

闯关族的家

闯关族的家 ……… 69

大墙画廊 ……… 72

蓦然回首

“人间五十年”之四：太阁立志传 ……… 75

电玩大排档

星之卡比 DX、新机动战记·高达 W（SFC） ……… 78

吞食天地Ⅱ－火烧赤壁、绿狗（MD） ……… 79

原定本期刊登的《游戏中毒症例（下）》推迟至下期刊登，敬请鉴谅。

月刊．每月 14 日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京宣外大街西草厂街 39 号
邮编：100052
电话：（010）63033556
印刷：北京新华印刷厂
　　　北京新华彩印厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
　　　ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字 0055 号
定价：5.40 元

新消息　快节奏

欲知 GAME 天下事

请看——

海外采风



FOLLOW ME!

EVENT

《提督的决断》命断津门 天津光荣被勒令停业

日本独资企业天津光荣软件有限公司由于在天津制作生产带有法西斯内容及二战时期日本战犯形象的游戏软件，目前被有关部门勒令停业审查。

今年五月，以二战为题材，其历史人物、军事装备、地理形式具有极强真实性的游戏软件《提督的决断》加工活儿来到设在天津的日本独资企业光荣软件有限公司。据了解，由于其中内容带有二战时期日本战犯形象，宣扬了日本军国主义，该软件加工活儿曾于去年遭到光荣软件公司设在北京的独资公司中国职员的集体抵制；同年，由于该游戏软件中带有法西斯内容的不良成分，该游戏软件在上海市被有关部门查封。

该软件加工活儿一到天津即遭到该公司四位中国职员的抵制。随后，《天津青年报》、中央人民广播电台、《解放军报》、中央电视台军事节目中心、新华社、中央电视台《焦点访谈》摄制组对此事进行了调查采访。

七月五日，天津市新闻出版管理局根据新闻媒介报导和光荣软件公司中方职员举报，对天津光荣软件公司进行了联合检查。经执法部门检查发现，该公司在未经天津新闻出版局审批的情况下，擅自加工生产带有法西斯内容，损害中国人民感情的二战题材游戏软件《提督的决断》。执法人员在检查中还发现，该公司生产的其他软件内容也未经有关部门报批。为此，执法部门对天津光荣软件公司作出勒令停业审查处理。

在执法部门对该公司进行检查中，日方经理高桥正则对该公司曾制作过《提督的决断》游戏软件均予以承认，并承认其中人物形象中有东条英机等刺伤中国人民情的日本战犯形象。

转载自《北京青年报》

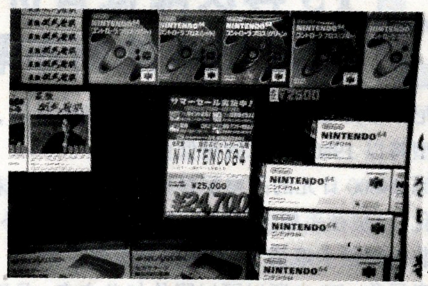
HARDWARE

任天堂举步维艰 N64发售淡风劲吹

尽管事先做了不少宣传与炒作活动，任天堂主机 N64 的发售仍然是淡风劲吹。据来自此间的消息，6月23日这天销售点并未出现排出长队等候的情况。第一天销出的主机数量也未达到预定的计划，与 SS 与 PS 的发售情况形成了鲜明的对比。

由于软件数量过少，以及画面及音响效果并未有实质性的改变，大多数的玩家采取了冷静等待的姿态。目前 KONAMI 和 ENIX 已宣布加盟 N64，但并未有推出各自巨作级软件的计划——卡带媒体是造成该情况的最大问题之一。

鉴于这种情况，任天堂打算采取一些行动来加以改进。其中比较引人注目的是 SETA 决定使用与 N64 互通的街机底板制作游戏，任天堂希望能够以此得到更多软件开发商的青睐。

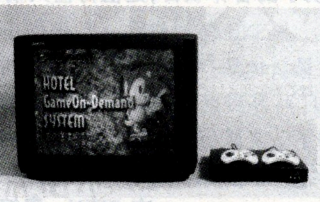


◀在专卖店中陈列着 N64 及各种手柄，虽然价格有浮动，但并没有引起抢购。

TOPICS & ETC.

酒店中的"遭遇"，土星酒店服务网实现

世嘉与东芝最近合作推出了酒店土星服务网络。该网络名称为"GAMEON—DEMAND SYSTEM"，可使用酒店客房中的电视、全天 24 小时使用土星的游戏。



▶该系统并没有 SS 主机，而只有接收游戏信号的终端机，当支付一定的钱后便可游戏。

目前计划在该服务网中推出的游戏，有《铁甲飞龙》、《VR 战士》、《世嘉拉力》等 50—60 个，世嘉亦表示随时会增加新作品。

SOFTWARE

老对手终于携手 南梦宫推出SS游戏

早于 94 年底便宣布加盟土星，但至今未有任何作品问世的南梦宫（NAMCO），最近终于正式宣布将于年内推出一批土星游戏。据称，其中还包括"一些原创的模拟游戏"。

在问到是否会移植 PS 的当红作品《铁拳》系列与《山脊赛车》系列时，南梦宫作了非常含糊的回答。

南梦宫是索尼 PS 的最主力软件商之一，其作品是 PS 获得巨大成功的主要保证。

ACCESSORY

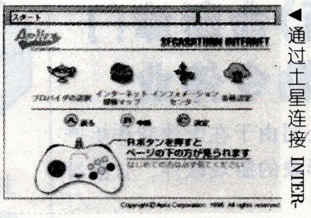
世嘉公司的又一张王牌
土星网络配件正式发售



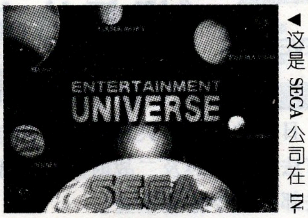
▲画面上是全套的土星网络设备，有了这些即可实现通信对战、信息交流等，而且通过专用的软驱，两台SS中间的可将数据保存下来

世嘉土星的网络配套设备于7月27日正式发售。这些设备包括土星专用的磁盘驱动器、键盘和X—BAND通讯卡。

使用了X—BAND卡的土星，不仅能够连网对战，更可以进入国际电脑网络英特网与日本的其它电脑网络。玩家可以使用软磁盘来记录必要的信息，也可以使用键盘在网络中输入信息。



▲通过土星连接INTER-NET，可以达到和电脑一样的效果。



▲这是SEGA公司在IN-TERNET上的HOME-PAGE。

配合网络对战的游戏《VR战士完美版》将很快推出。此外《梦游美国》、《世嘉拉力》等游戏也将重新制作，以适应网络的需要。世嘉希望到明年3月，该网络配件可以销售到50万台。

ACCESSORY

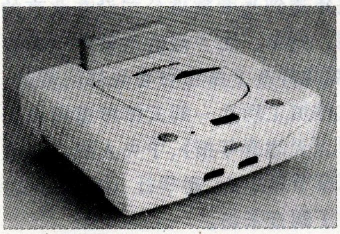
格斗游戏的守护神
土星新卡带系统推出

引入“TWIN ADVANCED SYSTEM”的《’95格斗之王》SS版，以其百分之百的移植度和几乎为零的读盘时间受到了玩家的一致好评。在这个基础上，世嘉正式发表了“扩展RAM卡”系统，并已经受到了动作游戏制作公司的注意。

该系统实际上就是一块8M的RAM卡，这样增加了主机读入的数据量，可以制作出质量更高的游戏。

与原系统不同的是，一块“扩展RAM卡”就可通用于所有节目，而不必为不同游戏制作不同的卡带，这样在经济上更加节约。

对应该系统的游戏现在已有SNK的《斩红郎无双剑》、《饿狼传说REAL BOUT》和《’96格斗之王》三个，此外CAPCOM也对此表示了极大的兴趣。



▲只要有了这块扩展RAM卡，今后可以玩到许多完全移植的格斗大作。

HARDWARE

PS再次降低售价
索尼战略的新布署

索尼于6月22日宣布了PS主机的调价计划，PS的新机型将以19800日元的超低价发售。

与原24800日元的战略配置相比，PS主机并未有大的变化，只是在手柄连接线方面销有改进。此外，原来同包装的记录卡取消了，手柄也减少到一个。

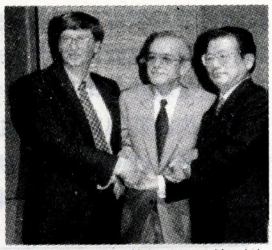
据索尼称，PS之所以可以降价如此之多，是因为“全世界500万台突破，大批量生产使得成本下降”。

与主机降价的同时，SCE还宣布了名为“PS THE BEST”的优秀软件销售计划。该计划是每年评选并推出20款优秀的PS软件，均以不到3000日元（不到300元人民币）的超级价格出售，首批低价软件包括《山脊赛车》、《ARC THE LAD》、《ACE COMBAT》、《斗神传2 PLUS》、《BOXER’S ROAD》等。

SCOOP

任天堂与比尔·盖茨
携手拓展网络事业

任天堂公司正积极与合作者拓展网络服务事业，新的合作者是电脑业的巨人MICROSOFT公司和日本的野村总合研究所。



▲这三位社长的握手，又将对人们的生活产生巨大影响吗？

合作的内容是通过目前发售的使用于SFC主机上的卫星数据接收系统“Satellaview”接收由卫星上发送的网络数据信号，使用者可以得到购物、经济情报及电脑游戏的最新情报。

6月23日，任天堂社长山内溥、MICROSOFT总裁比尔·盖茨及野村总和研究所的社长桥本昌三共同召开记者招待会，宣布合作计划。这个由任天堂及MICROSOFT这两个对人们生活产生巨大影响的公司携手的合作项目，是值得世人瞩目的。

只言片语

＊松下电器预定将在今年年内发售64位CG系统“M2”及业务版软件。KONAMI、CAPCOM均表示会制作“M2”的业务版软件。“M2”的每秒处理100万个多边形的能力足具魅力。

＊国内在日本正式发售N64不到半个月的时间内已有N64发售，但售价均颇高，有的竟达到4000多元，玩家可静等降价。

＊SNK公司将在8月份推出系列大作的最新作品《’96格斗之王》（卡带版，CD版9月）。从目前公布的资料上来看，比前作增加了一支队伍，共有9支队伍，并新加入了7名新角色，其中八神庵的队伍变化最大。

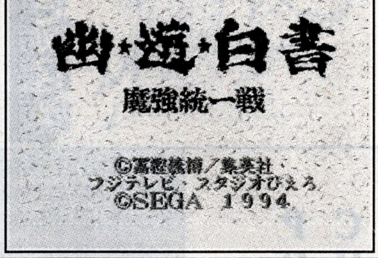
文/KEN　责编/PINSER

最强之道（上）

灵能战士 魔强统一

TREASURE 公司的《幽游白书——魔强统一战》(以下简称《幽白》推出已一年有余，其热潮至今未退。该游戏以独特的对战模式，激烈火爆的场面和流畅的操作感吸引着大批《幽白》迷和格斗迷。笔者不揣浅陋，炮制一篇“幽白研究”，望与众幽白迷切磋。

MD	厂商 TREASURE	类型 ACT
	容量 24M	

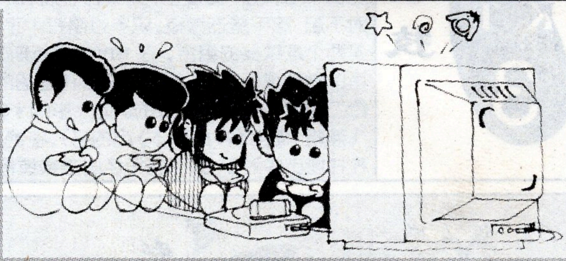


《幽☆游☆白书——魔强统一战》彻底研究

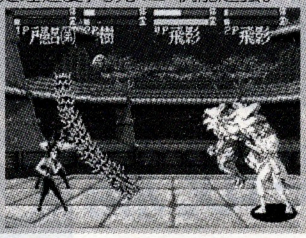
系统篇

CHECK POINT 1 多人对战系统

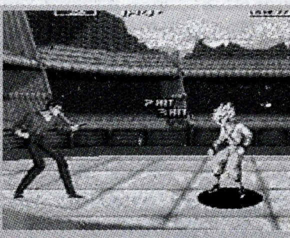
独乐乐，莫如众乐乐！

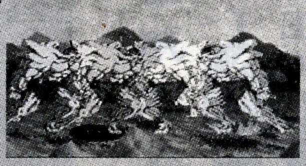


这是本作最大的特点也是最吸引人的地方。除传统对战游戏的一对一模式外，还有二对二、四人混战，多人淘汰赛甚至一对多的模式，这种模式可以说是开创了对战游戏的一个新天地。由于采用了这种系统，使战斗打破了《街霸》式面对面的拳来脚去，而从空间上、战略战术上都更加多变，几乎每次玩《幽白》，都能有新的发现。一个游戏的多变性和重复可玩性越高，这个游戏就越成功。如果单从这一点来说，连传统对战元祖《街霸》、《饿狼》系列等都没有《幽白》作得出色。如果使用多打装置(SEGA TAP）的话，就可实现四人同时作战，笔者与几位玩友于去年购得多打装置，因而得以对此系统进行更深入的研究。多人同时作战时战斗的复杂、激烈程度与没有多打装置而与 COM 对战简直是天壤之别。且不说对 COM 作战往往可以用一些程式打法(即无赖打法，例如连续使用幻海的灵光弹或藏马的风华圆舞阵，则就算是 SUPER 级的 COM 也会象弱智一般毫不还手而被活活弄死)，单是每位“人脑”对手不同的打法就够你费一番脑子去适应。举例来说：在换线时往往占有某些优势，如摔投、封堵都变得容易。而在战斗中，COM 一般不会主动移线，如果用移线来对付 COM，显然是一种不费力的打法。而对人作战则不同，对手绝不会跟随你跳来跳去，而是采取“能打则打，打不过就跑”的策略。因此，不论是二对二或是混战，这时的高速度、高对抗性、时机的转瞬即逝都是对 COM 战所无法比拟的。在四人对战时，你可以感受到某些对手的勇猛无畏，另一些的机智敏捷，还有一些阴险狡诈。特别是在二对二作战中，当你和同伴打出漂亮的配合攻击而一举歼灭敌人（尤其当对方也是高手）后，你更可以体会到双方同仇敌忾、并肩作战时战友般的情谊和万丈豪情。可以说，不用多打装置就无法领略《幽白》真正的魅力。顺便说一句，MD 在处理 4 个完全不同的角色作各种动作时，丝毫没有降低处理速度，可见 MD 机能之强。


◀四个人同时玩可以将乐趣增至顶点。

CHECK POINT 2 必杀技、超必杀技


◀仙水的气硬铳是无形的必杀技。


◀哇，四个户愚吕（弟）在『顶牛』。

《幽白》中必杀技的设定 90%来自漫画原著。正是由于漫画原作中独特的故事背景和角色，使得游戏中的必杀技异常丰富多彩，并且出现了一些反传统的设计，习惯于《街霸》、《饿狼》系列作品中波动拳、升龙拳等经典的飞行道具、对空技、突进技和体术等必杀技设计的格斗迷们初见到气硬铳、指弹、邪王炎杀剑、爆肉钢体之类恐怕很难接受：怎么只看见仙水手里拿着个小东西一钩，远处的对手就浑身冒血呢？但如果你熟悉漫画原作并对本游戏逐渐适应之后就会发现这些设计的精采之处和独特魅力。

超必杀技也十分尊重原著，有很多可以在连续技中使用，十分过瘾，但有些超必杀技设计得不尽人意。一个是黑龙波，威力太小而破绽太大。仙水也应增加一招裂踢紫炎弹（目前的超必只能称为超裂蹴红球波）作为必杀或超必杀。又如藏马，把魔性点头草召唤作为超必杀不比妖狐变幻更好吗？至少不会与户愚吕(弟)的 120%暴肉冲击显得雷同。闲扯一句，笔者曾为藏马设计了一个超必：输入指令后喝下药水，变身为妖狐，此间灵力不断下降(就象黑龙斗衣飞影)，同时攻击力上升，必杀技有所改变，有树灵妖斩剑(突进技)、魔性点头草(魔界植物召唤加强版)、吸血植物召唤(以毒玫瑰为攻击判定，成立后有吸血植物攻击对方)等，玩友以为如何?啊哈，扯远了，言归正传。



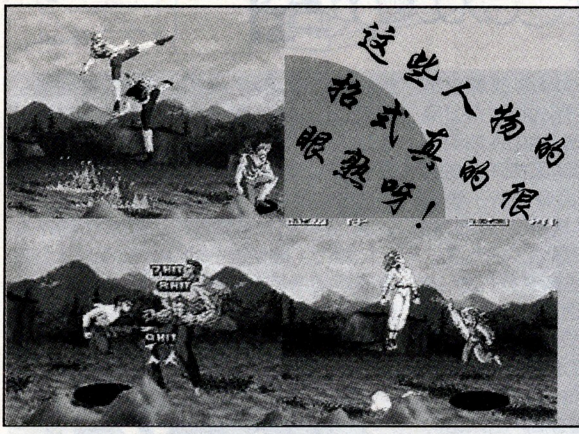
CHECK POINT 3 连续技

《幽白》中丰富多彩,“超过激”的连续技也有其独到之处。格斗游戏连续技形成的原理是共通的。无非是在对手中招后的“防御不能”时间内连续打击对手而形成的。可以说《幽白》的连续技是传统且典型的,使用连续技期间从对手中招到进入防御不可、已方的出招收招、各招间的连续都能看得很清楚。另外《幽白》还有一个特点就是计连击的方法,同《街霸 ZERO》、《REAL BOUT 饿狼传说》一样,采取边打边计的形式,不同的是计数直接出现在角色身上(RPG?)这种计连击的方法有一点好处是可以让我们很清楚地看到哪些是真正意义的连续技(我们称为真连招),哪些不是(伪连招)、如果一通暴打后 HIT 前的数字是 2、3、4…连续递增出现的,那么就是真连招,在此期间,对手防御不可,也不能反击;如果打了几 HIT 后,计数又从 2 开始,那么对不起,这不是连续技,只不过是打中了中途没有防御的对手,或曰是两个连续技的组合,在 HIT 数中断期间,对手如果掌握好时机是可以防御或反击的。但不要忽视伪连招的作用。它作为诱编对手,进行二择攻击是极为有效的。如飞影的↓轻拳×(1~2)——邪王炎杀飞燕斩(借用《94 典藏本》起的名),在绝大多数情况下是伪连招,但往往能击中对手,关于各角色的连续技将在本文介绍。



◀当用连击技打中对手后,他的身上会出现连击显示。

CHECK POINT 4 角色设定



角色设定本不属系统之列,但为行文方便顺便讲讲。游戏中的角色设定,包括造型、动作、必杀技完全忠实原作,游戏的成功一方面也是沾了漫画的光。而在忠实原作这一点上《魔强统一战》大概也是所有《幽白》游戏中作得最好的(3DO 版除外),除了华丽多彩的必杀技,连音通技也是“完全移植”。想想看,浦饭的→+重拳、幻海的站立重踢、酎的站立重拳,甚至阵胜利时的姿态,是不是都在漫画的某一页见到过?这一方面应归功于《幽白》原书所提供的游戏素材之丰富,另一方面更令人不得不佩服 TREASURE 制作者的实力。

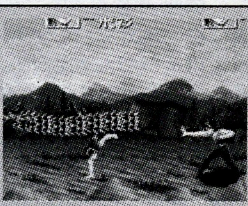
实战篇

CHECK POINT 1 活用系统

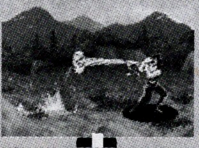
《幽白》的系统设定中有些在实战中是极为有用的。活用的话简直可以无敌于天下。

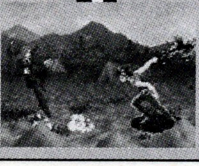
后退无敌

用 X(或 Z 键)后退(三键手柄 BC 同时按)此时全身无敌,可以躲过所有普通技、飞行道具和大多数必杀技,但当遇到户愚吕(兄)的幽灵之剑以及浦饭、幻海、户愚吕(兄及弟)、藏马的超必奉劝不要用此法。这一设定还可作为一些突进系必杀技的保护措施,如户愚吕(弟)的前冲、上勾拳、户愚吕(兄)的幽灵剑、树的无影腿等,收招时马上退后,可以免遭反击之苦。对于喜欢用仙水、桑原的飞行道具牵制对方的对手,则可采取背对敌人后退的办法接近,但要看准对方的动作。对于黑龙波也可倒退接近,吃亏的多半是飞影(除非你用的是藏马这样的半瘸)。要是对方也喜欢用此法打接近战,切不可使用重拳及破绽大的必杀技,而应用↓+轻拳封堵,有机会就可使用连招。



◀只要用后退之术可轻易躲过超杀!





▶在使用突进系的必杀技被防住后,要马上后退,否则就会惨遭不幸。

摔投无敌

极为奇怪的设定。在摔投时全身无敌,任你多么霸道的必杀、超必杀,只是穿身而过,毫发无伤。无敌时间因人而异,在实战中灵活运用,透招解围,可是致胜的法宝。



▲只要处于摔投时间内就不会受伤,看户愚吕(弟)的招全打在被摔的人身上了。

换线

最为方便的躲避方法，连高手也为之头痛的设定。况且换线时摔投占有优势。对于喜欢换线摔人的对手怎么办？要么看准时机趁他落地时以↓＋轻拳截击，实在不行，跟他一起跳来跳去伺机逃开吧！


▲利用换线可躲避敌人的攻击。


▲对付总换来换去的敌人可用↓＋轻拳封堵。

灵力系统

有经验的玩家总是抓紧一切间隙补充灵力，使灵力总保持基本充足的状态。而击中连击更可增加灵力，因此有机会应多打连击。对于重伤后喜欢执着地使用超必的对手，尤其是树，适时地用挑衅（A、B、C键同时按）削减对方灵力，常可打乱对方布署。


▲提灵力时就象刚出锅的包子一样热气腾腾。


阿诺和真
▲桑原："我是健美的肌肉男！"话音未落，藏马已经昏倒了……（气的）

CHECK POINT 2

实战分析

下面对11名角色的性能、连续技作一介绍，关于连续技，一些较共通的和易出的如↓＋轻拳×（2～3）—↓＋重拳、轻拳连打，百裂拳等就不多说了，侧重于一些有一定难度，但又实用且杀伤力强的连续技。

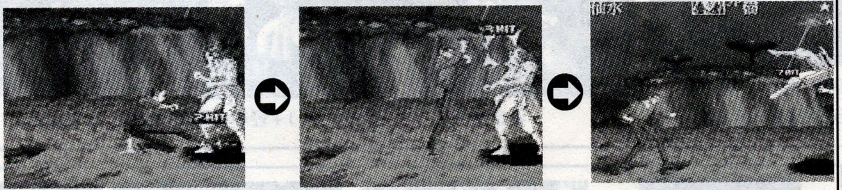
操作以角色面向右时为准，箭头（↓→）为出招时方向键的操作，(N)为不按方向键，(C)指前一招是自动多段技或收招动作较大需由这招抵消(CANCEL)，每招后面的括号中(aHIT，b%，c)，aHIT为a下连击，b%为对方所减体力，c为难度系数(0～9)。


▶红球波将浦饭击向酎，"你们俩个去死吧！"



仙水 忍

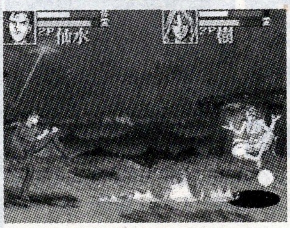
本应为BOSS级人物，但在本作中并不很强，好象不能称为仙水忍。充其量不过是个与户愚吕（弟）同级的妖怪（人）。属于中级偏上者使用的人物。收招时间长，但攻击距离大，红球波、气硬铳用于牵制。裂蹴拳可以解围但要看准时机并对敌人行动作出正确判断。遇上喜欢在别人倒地后上前用轻拳封的家伙可以在起身的一瞬间用↓＋AB踢开他。摔投后最狠的追加打击是等敌人落至腰部时轻踢—重踢，共有4HIT。若形势紧张则可等敌人下落时用中或下段红球波将其制成"肉弹"一枚。仙水的蹲下轻踢、重踢及空中重踢等攻击范围极广，建议在中距离时多加使用以牵制敌人。另外，他的站立重踢是不能蹲防的。

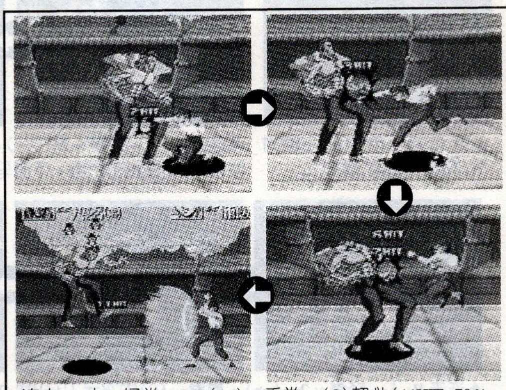

▲连击A：↓＋轻踢×2—(N)重踢—(C)重气硬铳(7HIT，13%，3)(注：对幻海、飞影、户愚吕(兄)不可)



树

攻击力极弱的角色，但无影腿可以透过某些飞行道具且速度较快，而影之手在二对二战中可发挥最大效用。摔投判定距离大且无敌时间长，应多加应用。形势不妙时可用无影腿或无影身法逃之夭夭。大致属于上级者使用角色。


▲无影身法很象VEGA的灵幻转移。


连击A：↓＋轻拳×2—(→)＋重拳—(C)超必(11HIT，70%，5)(令超必命中率增大)



浦饭 幽助

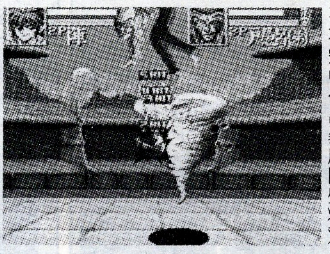
几近无赖的角色，一招(→)＋重拳胜过绝大多数必杀技包括户愚吕（弟）的前冲拳，出招收招都极快而攻击判定极广，几乎全程都是攻击有效时间（＝无敌时间？）。更由于《幽白》中独有的必杀技抵消系统，使他大占便宜，超灵丸太容易使出而且没有数量限制，灵光波动拳克招性强且出招极快，百裂拳距离长，能封住几乎所有招，甚至连阵的超暴风障壁和户愚吕（弟）的120%爆肉冲击都可抵过，而且出招时连背后都无敌，只有摔投和大型飞行道具能对付他，也是入门选手常用角色。但大多数玩家在达到一定水平后会因其太过无赖和打法单一而放弃使用。


▲连击A：↓＋轻踢×2—(N)重踢—轻无影腿(5HIT，18%，2.5)



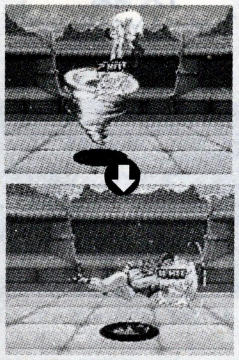
阵

攻击力较强，但收招时间长，极擅空中战应发挥空中优势与敌人周旋。暴风障壁在地上只有3HIT，而在空中则有5～6HIT，大约能减30%的血，并可作为封边技对付换线。另外，阵的摔投判定也极广且摔投无敌时间全角色中最长，只可惜摔投后无法追打。也是上级者角色。

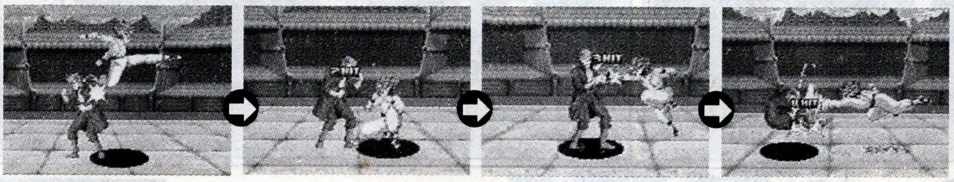


▲在空中使出暴风障壁将对手卷上天空。

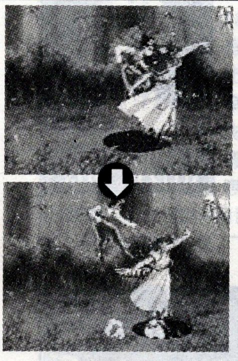
自然灾害？



▲连击B：轻暴风障壁—轻修罗旋风拳（4HIT，25%，8）



▲连击A：过头重踢—↓＋轻拳×2—（N）重拳—轻修罗旋风拳（5HIT，28%，6.5）



▲当对手换线过来偷袭时，可使出风华圆舞阵将其打下来。



▲连击A：摔投—前冲—蔷薇荆棘鞭（3HIT，20%，4）



▲连击B：↓＋轻拳×2—（→）＋轻拳—蔷薇荆棘鞭（5HIT，22%，4）



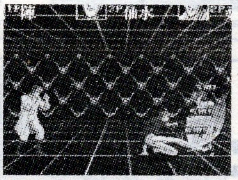
藏马

军师级人物。绝对的上级者使用角色，行动缓慢，攻击力弱，收招慢，超必威力虽大但出招奇慢。风华圆舞阵可用来对付喜欢从另一战线跳过来的敌人，魔界植物召唤用于牵制，切不可盲目乱出。蔷薇鞭威力较大但最好在中距离使用，近距离时极易被敌人透招。毒玫瑰威力奇小但出手快，可用于牵制。藏马的必杀技克招性差，使用他要有耐心，与敌人周旋寻找机会下手。

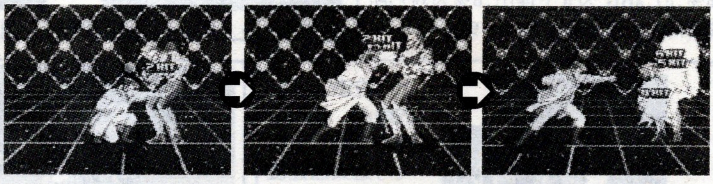


桑原 和真

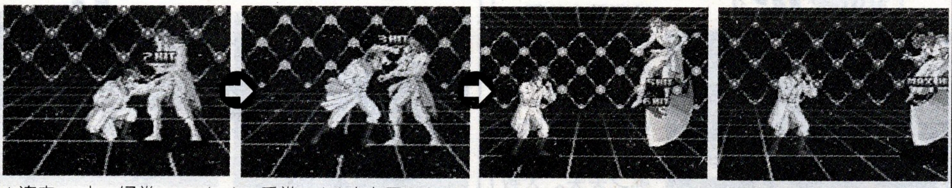
招式最全最实用、各方面都较强的角色，次元刀，灵剑飞镖牵制力极强，次元刀击中后更可将对方“粘”在原地，此时若有同伴上前给予重击效果很好。灵剑威力大且出招快，只有灵剑突刺破绽较大，尽量别用，他的→＋重拳也是不能蹲防的，可用于突袭。桑原的连击威力极大，更有恐怖的究极连续技，总之是个极强的家伙，大致适于中级偏上者使用。



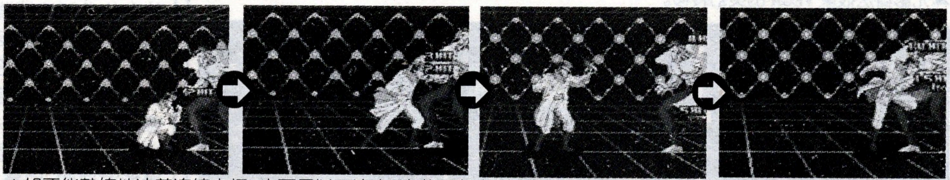
▲次元刀可击中远处的对手，同伴可上前“揩油”。



▲连击A：↓＋轻拳×2—（→）＋重拳—（C）重灵剑飞镖（6HIT，25%，7）（注：→＋重拳为二段技，必须在其击出第一下时马上出灵剑飞镖抵消第二下重拳，是难点所在。）



▲连击B：↓＋轻拳×2—（→）＋重拳—（C）中次元刀（6HIT，25%，7），要点同上。此技在版边时发展为桑原的究极连续技：↓＋轻拳×2—（→）＋重拳—（C）中或重次元刀—前冲—（→）＋重拳—（C）次元刀—前冲—（→）＋重拳—（C）次元刀—……用此法循环，6次即可将对方满血击毙（MAX HIT，100%，8）



▲如不能熟练地冲前连续击打，也可用以下连击（在能用超必时）↓＋轻拳×2—（→）＋重拳—（C）中次元刀—前冲—超必（MAX（17）HIT，90%，8.5），其中次元刀后的前冲可取消，在原地直接出超必，此时为（13HIT，65%，7）

（未完待续）文/张雷冬

新创世纪

人与动物 共创世纪

本刊曾经刊登过这个游戏的攻略，然而因当时水平有限，效果并不好，清楚地记得一件事：一次，一位玩友的母亲因攻略写得不清楚而替生病的儿子来编辑部寻问，没有得到答案的母亲悻悻地离去了，临走说的那句谢谢使我感到羞愧。借这次放暑假的机会约人重新写了这篇攻略，一为卸去那份沉重的心情，更重要的是为玩友推介这款优秀的A·RPG，充实各位的暑期生活。因为，这是编辑的责任与义务：为玩友服务！

MD	厂商 SEGA	类型 A·RPG
	容量 16M	



经典A·RPG难点解析追加攻略大奉送！

本文着重介绍攻关难点、金苹果的收集，以及一名隐藏动物伙伴的加入方法。

注：1、游戏中所有交谈部分出现的选项，如本文未做提示，全部选择第一项。

2、如果读者在某一区域发现金苹果，而本文当时未做任何说明，那便是主角此刻无能力取得，下文会有取得方法。

ソレイコの街

1、主角在家中与朋友们交谈后，进入上方王宫与国王见面。

2、在街道左侧的广场中间部分有两座帐篷，其中一帐篷内有位女商人マーメイド。当主角拥有800G后再来找她，便可得到一枚金苹果。

ラフレツア训练所

1、进入中间的初级训练所，最终取得铜剑（メタル）。

2、训练结束后，来到入口的房间中与老者メイツソ交谈便可学会飞剑（按住A聚气片刻，放开A后剑便会飞出）。飞剑在战斗中不仅可以攻击敌人，还可以击打开关。

ダリア溪谷

1、在溪谷中间位置，有两个并排的出水口被石头挡处，用飞剑打开后，会被冲至一木屋上。进屋与敌人战斗，只要躲开它的放射状攻击并用飞剑击打即可。

ソレイコ街

1、进入街道左侧的绿地中间部分，与帐篷中占卜师（占い师）交谈，他会传授主角与动物和魔花的交谈能力，但无法与人类沟通了。

2、占卜师离开后，回到自家花园带上自己的长毛狗ぽち一同出外冒险。

ダリア溪谷

1、登上谷顶与兔子交谈即可学会跳跃（B键）。

ラフレツア训练所

1、进入左侧的中级训练，最终取得银剑（银メタル）。

アネモネ海岸

1、首先来到海滩，在这里要有飞剑打开一处处开关，顺路向上可进入动物村。

2、村中左侧房间中可买到一只猫みけ，它可增加主角的一次生命（用完可再买）。

3、村中左上侧屋中的门是关着的，只要在此门前的地毯上跳三下就可将门打开，里面的大象会教你搬东西的本领（按A搬起，再按A放下）。

4、从村子上方可进入多风的海岸，其中应注意：A、找到岸边的缺口，并利用适宜的风向就可跃到对岸。B、要见到最终敌人タコス，必须将搬动的木箱扔入水中作为垫脚物才可到达。

5、击败章鱼可得到新伙伴企鹅ぺんぎー，装备它可使飞剑变为冰剑，而且威力还会增大。

ホツトデイヅー火山

1、进入火山应装备企鹅，因为只有冰剑才能消灭空中的火龙，并且使挡路的熔焰喷泉结冰。

2、到达火山区域后，在遇到的第一座桥上，从右向左数第七块木板上跳一下，便会出现向下的锁链，从而可得一枚金苹果。

バーンテイヅー

1、在其中会发现一处无法进入的地方，并且墙壁左侧有东西，别急，那是以后要来的地方。

2、迷宫最终与シャフラ相遇，它可分身为8个小葫芦，只要盯着那个闪红光的一直攻击即可。但要注意如果攻击错误，会减少主角的HP。

3、战斗结束后得到新伙伴狐狸ももんがあ，装备它可使飞剑的距离增加许多，而且遇障碍物还可反弹。在战斗中多用来侦察和击打远处的开关。

アイリス地方

1、此处应多装备狐狸，用来侦察和击打被树丛挡住的开关。

2、在某一熔岩区域内可得一枚金苹果。

3、经森林可到达一人类村庄，村子上方大洞边上的魔花可提供消息。

4、离开人类村庄进入森林，最终到达动物村，在村子左上方洞中可买到一个裂开的蛋壳たまこん，装备它可产生闪电辅助攻击（用完可再买）。

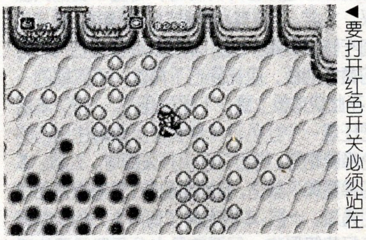
5、村中右上角洞中为松鼠的家，只要推动石块将地上的坑填上，再与它们交谈，便可得金苹果。

6、由村子右上角可达赛车场，进入后与猎豹ちつた赛跑，如果你胜利的话，它便会加入。你可在赛前花钱买通它，让其减慢速度。装备猎豹使主角的奔跑、跳跃能力显著提高。

7、出动物村右行，来到一处被紫色笼罩的神奇小村庄，进入后主角就会被变为怪物。此时应进行交谈工作，顺序是：中间房间中的魔法师クリン→左上角树洞中的怪物→魔法师→树洞中的怪物。交谈完毕后，来到村子右下角五星图案处，在其中心位置跳十下便可进入上方的大房间了。进入后与老婆婆ババ谈话，主角答应解开里屋的谜题。方法是：先把虫子推过去，再把花推过去，然后把虫子推回来，再把鸡推过去，最后把虫子推过去。此刻再去找老婆婆，她会将你变回人形，同时青虫也会加入。

カメリア沙漠

1、经进入沙漠最初领域右行，可到达一满是地洞的地方。在其右下方可看到一红色开关，但无法直接用剑击打，必须站在下图所示位置向右斜下方放出飞剑，经反弹才可达开关处。应注意的是，当剑到达开关时要掌握好时机按A键，因为要利用剑刚刚向回转的时机打掉开关。



◀要打开红色开关必须站在此处向右下方飞剑。

2、在打开上文提到的红色开关后，右行会遇到一满是沙漠旋涡的地域。经此处向上方行进，在布满尖刺地面的上方可得一枚金苹果。

3、经上文提到布满沙漠旋涡的地域右行，最终被许多可推动的绿色障碍物挡住去路，推动它们使右侧出现通道，向前走会发现地上有一条由于推动物体而留在沙子上的痕迹，并且下方有一红色开关。你只要推动红色开关，使其沿沙子上的痕迹向右到头，再击打开关即可。

4、继续前进可达动物村。在左侧房间可买到一只蝙蝠モリモリ，装备它可在一段时间内起防护作用（用完可再买）。另外，村中水塘内还有一只恐龙かつしー，在以后的剧情中它便会加入。

5、向动物村左方行进可抵达一处荒凉的遗迹，那是以后要来战斗的地方。

ババルの塔

1、到达塔顶，顺着绳子爬至半空的时候敌人ロキシー就会出现，你可以看到它身体中有一颗红心，只有当周围透明物质散去，直接攻击红心才有效。

2、战斗胜利后，应前往沙漠中的小村庄找到恐龙。当与其交谈后，主角跨出水塘时它便会加入。装备恐龙可顺利渡过深水区、流动地面以及有尖刺的地面。

フリージアの城（冰城）

1、进入城中应装备狐狸，利用飞剑反弹救出牢中的狮子りおん，装备它可使飞剑变为火剑，而且攻击力增强。

2、打开处处开关，遇到被冰封住的阿蒙**アモン**时，应利用火剑将其救出。

3、在最终房间取得植物果实（巨大植物**のタネ**）后，敌人**シオラマ**便会出现。主角与它战斗必须在其呈红色时用冰剑攻击，呈蓝色时用火剑攻击。战斗结束后会被带到一新领域，砍碎最左侧的冰块就会出现通道。

ルート神殿（水底城）

1、主角在水下时间是有限的，应注意换气。

2、在水下某一地方可得一金苹果。

3、此处BOSS为一只水龙**りば**，当它击中人质（人质为主角母亲）时就可给自己加血，因此要注意保护人质。战斗胜利后水龙便会加入，装备它可使挥剑和飞剑的速度明显增快。

ババルの塔

1、青虫会在这里爬上塔壁开始做茧。

2、此塔为十二层，除一层外其它层都存在着危险和谜题，通过方法如下：二层：应装备狐狸，利用飞剑反弹打掉开关。三层：用飞剑击打绿色小开关，每击打两次它就会变换位置，并且周围地板也有下落现象。四层：由于挡路的开关有再生力，因此在击打后要装备恐龙立即通过。五层：本层应注意选择击打的道路，尽量不要把火放出来。六层：本层有许多悬空的弹簧绳，最初应跳向左侧弹簧绳。七层：本层有许多左右几乎对称的黄色地板，应找到右下角唯一不对称的一处，在此块地板上跳一下即可通过。八层：本层应把任意一个红色开关推到左上角堵住出口的蓝色障碍物旁，再击打红色开关即可。九层：本层的弹簧绳不悬空，但地面很滑，装备恐龙即可顺利通过。十层：本层布满了有再生力的尖刺和可击打的障碍物，只要装备水龙和豹子便能通过。十一层：这层有五排可推动的蓝色障碍物，只需稍加计划便可通过。十二层：本层上面有遮挡物下面有深坑，需小心行走。

3、在塔顶上，把种子种入上方的小土堆便可长出通往天堂的藤条。

天堂

1、天堂部分攻关难点：A、当处理好各处机关后，在写有"JUMP"字样的右上侧将出现通往天堂后部的通道。B、一进入天堂后部会发现建筑物之间的距离十分远，无法直接跳跃到达，因此一定要找到空中透明的落脚点。方法是注意观察向你袭来的空中敌人在什么时候出现投影。C、在有门挡住去路时应当装备长毛狗便可通过。D、在天堂的尽头，四周环形道路上分别有四处开关，踩动它们便可引出敌人巨龙。E、与巨龙作战时需绕到它身后攻击才有效。

2、战斗结束后，在上方门前调查一下便可回到塔底，与那里的士兵充分交谈后就可得新伙伴蝴蝶**ばたばた**，装备它可控制飞剑的方向。利用蝴蝶将右侧墙内的开关打开就可以离开了。

ラフレツア训练所

1、进入中级训练，装备上恐龙沿右侧水域向上，在最上方水域的深水区中可得一枚金苹果。

2、进入右侧的上级训练，最终可得金剑（金**メタル**）。

ソレイコの街

1、与皇城门口的青年**ブル**交谈，他会向你要银剑。如果你选择第一项，则交给他银剑，但只要再进行一次中级训练就可以重新取得银剑。反之，选择第二项不给银剑也不会有任何损失。

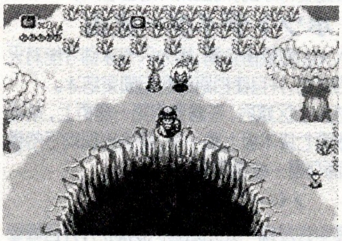
2、拥有金、银、铜三把剑的主角与国王交谈，便可得到圣剑。

3、由皇宫一层右上角进入皇宫二层后，首先来到左下角房间与动物交谈，然后便会在左上角房间内出现一枚金苹果（如果以前已进行过上文提到的交谈，那么这里就可直接取得）。

4、在街上还可找到一隐藏的新伙伴。方法如下：首先与左上侧房间中的人充分交谈（不是教堂），然后与右上角房间里的**ママ**充分交谈，此时，装备上长毛狗再与左上侧房间内的人交谈，便可得到新伙浣熊**ぽんぽこ**，装备它按C键可以变成主角的样子，非常有趣。

アイリス地区

1、首先来到人类在村庄，与右下角房间中的人充分交谈后，前往村北大洞旁与魔花交谈，此时主角应站在花前飞剑击打一下花后的大树，然后只要走到下图中所示位置就可以回到从前。



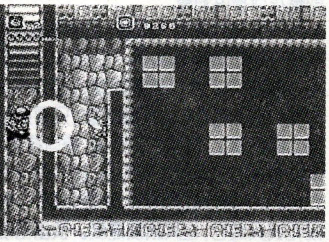
◀……就这样我回到了从前

2、回到从前后应前往动物村，在右侧水塘中可找到新伙伴乌龟**あろま**，装备后按C它便会缩成一团，可以把它当做垫脚物，还可以用它砸开需跳跃踩动的开关。此刻再回到人类村庄，利用乌龟便可从右侧水塘中取得魔法鞋（魔法**のクツ**）。

カメリア沙漠

（此时应进入复兴的沙漠废墟）

1、沙漠废墟中攻关难点：A、遇到被障碍物挡住需跳跃踩动的开关时用乌龟砸它即可。B、宫殿高层的某些墙壁上有密门，找到它们必须观察墙壁投在地上的光影的有无，如图。C、遇无法跳过的大坑时，应将乌龟扔到中间作垫脚物。



▶从图中你可以看到主角将剑从墙上的密门中飞过去。

2、到达塔顶便会有人领你顺着绳子回到塔底，从宝箱中可得（巨**ぢめのコナ**）。同时一层左侧的门也打开了，进入后与敌人**レオン**相遇。战斗胜利便可得到传说中的神鸟**もあ**，装备它与其它动物配合，可使它们的功能增加许多。

3、战斗结束后与宫殿门口的人交谈后便会进入地牢，用剑砍开上方的密门来到宫殿外的小屋，与其中的人交谈后就可以离开沙漠了。

バーンテイジー

1、在地图画面中从右侧迷宫入口进入迷宫，前进不久就会得到新伙伴犀鸟**どーどー**，装备它后的飞剑可以将碰到的宝物带到主角手中。

2、有了犀鸟便可来到那个被墙围着的地方，利用它将墙壁内物品取出的同时会与敌人**パパマス**相遇。与它作战，必须先将木偶击碎，在操纵者捡偶人碎片时击打他才有效。

アネモネ海岸

1、进入动物村，首先与村口的猴子交谈，然后与村里其它动物交流，此时再与村口猴子交谈，它便会离开村子到达沙滩某处。在其下方偏左有一块踩不出脚印的地方，在此处跳一下便可与敌人**バロン**相遇。

2、战斗胜利后回到动物村，与右下角房间中的动物们充分交谈后便可去取得两枚以前无法取得的金苹果了。A、从下方出村，先打掉开关，再用蝴蝶和犀鸟配合，让飞剑沿阶梯而上即可。B、从上方出村进入海岸，找到以前无法取得的金苹果，此时用许多方法均可得到它。

ダリア溪谷

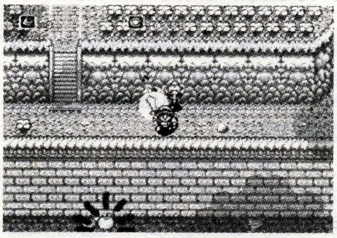
（此时应进入谷底的洞穴）

1、洞穴最终与敌人**マザーモンスター**相遇，与它战斗必须利用狮子和企鹅的组合攻击才可取胜。战斗胜利后在洞口可得到宝物**ツノ**。

ソレイコの街

1、首先在皇城二层找到国王，并与他充分交谈，然后前往教堂与怪物们谈话，接着回皇宫汇报，最后在街上的木牌前调查一下即可。

2、如果要想取得左下侧城外的金苹果，必须站在下图所示位置利用装备蝴蝶和犀鸟的飞剑。



◀看到画面下方的金苹果了吗？去将它取到手吧！

决战

（训练所旁的大湖底）

1、战斗中攻关难点：A、在进入洞穴后首先要推动蓝色障碍将左侧的水引入右侧的深坑。B、当被障碍物挡住时，应利用不同动物打开开关。C、在遇到无法跳跃通过的深坑时，应利用蝴蝶和神鸟放出飞剑，飞剑经过的地方便会产生道路。

2、在上文C难点提到的深坑左上侧有金苹果。

3、与最终首脑作战前必须先消灭周围5个洞中的敌人。方法如下：上方洞穴此处地面在走过后便会留下痕迹，在任意一处有痕迹的地面上跳跃便会产生能对敌人造成伤害的尖刺。这里建议用浣熊变的主角吸引敌人。左方洞穴：此处敌人可振动地面使主角滑到尖刺上，建议一次攻击后立刻装备恐龙。右方洞穴：本处为一个吃豆游戏。左下方洞穴：用飞剑击打即可。右下方洞穴：此处地板很滑，应利用跳跃移动。

消灭五个洞中的敌人后，进入中间洞中与最终首脑作战。其中应注意先装备犀鸟和神鸟进行攻击，当敌人中间的眼睛睁开时再打才会有效。

文/杨柯来　责编/PINSER

伊苏V——失落的沙漠之都凯芬

随风而去 追寻梦想

这是很早以前的事情了……/ 阿夫罗卡大陆的凯芬沙漠,/风沙呼啸,覆盖了所有的生命,/你在追逐着什么?/难道是古凯芬的传说……/它是沙漠中流浪的幻影,/ 传说的炼金术在那里倘佯,/ 那个荒凉的地方真的会有宝藏? /带上你的勇气,去追逐你的梦想!

SFC	厂商 FALCOM	类型 A·RPG
	容量 24M	



神奇的水晶、遇难的少女、失落的幻都,以及少年的梦想!

第一章　水晶的追寻

沙漠中冒险家斯坦(**スタン**)发现了一个失去记忆的女孩。他把女孩带回了圣多利亚(**サンドリア**)并取名为妮娜(**ニーナ**)……转眼两年过去了,斯坦又要出外冒险了。这是妮娜见他养父的最后一天了。

这天,圣多利亚的码头来了位红发少年,他就是我们的主人公——亚德尔(**アドル**)。不料他刚下船就被两个警卫带到码头角落盘问。这时治安队长里奇(**リジェ**)刚好来到,解了亚德尔的围。原来最近这里经常出现可疑的人。之后亚德尔来到了酒馆里,从墙上的告示得知:多曼(**ドーマン**)先生正寻觅有勇气找寻幻之都的人。在酒馆主人那里可以了解一些圣多利亚和幻之都的事情(在以后旅行中,与各酒馆主人交谈,便可以了解一些与剧情有关的事情)。当亚德尔将要离开酒馆时,被一名叫杰特(**ツエット**)的男子拦住,他说多曼先生现在正在寻找向幻之都挑战的人,相信你一定能将幻之都找出来。多曼先生住在镇子的西北,进入后便由管家带到多曼先生的会客室。与他交谈,他便会给你看从弗瑞斯特村(**フォレスタ**)的洞穴中得到光之结晶,之后给你1000G钱,并告诉你有关幻之都和炼金术的事情。

离开多曼宅邸,在镇上购买武器、防具后便可进入草原进行战斗(战斗中在有阳光处站立不动即可加血)。初次见到的敌人并不很强,可多消灭些敌人以便长级和得宝物。进入草原向东行到达伍德高原(**ウツド**)附近便能从西北地区进入弗瑞斯特村。

在村中的石碑上刻有古代传说:"有一位和结晶一同被冻结而沉睡的少女,她用光之结晶拯救了众人,自己却不得不被冻结而沉睡。另外有一位同她一起战斗的魔法使者用尽了一切的力量希图解开冻结的力量,但终未成功,最终将自己变成魔人睡在她身边……后世,会有一位红发剑士来唤醒魔人,他被称为命运之人,但他也可能会带来灾祸。"

看过碑文后遇到村民和杰特,从而得知沉睡少女就在前方洞穴的尽头。取得各种信息后在右下方村长房间中可找到一个牙刷(**たわし**),之后来到村子左侧的空场处与威利(**ウィリー**)交谈,威利非常喜欢你并愿意为你卖掉牙刷,于是可得20G。

现在你可以补充装备向上方的洞穴进发了。在威利的协助下进入洞穴。洞内由于黑暗所以不能站立恢复体力,并且要注意选择路线。向其中行进不久,亚德尔便找到了为寻找父亲而受伤的妮娜。继续前进便到达一个祭坛般的地方,并且发现被冻结着的少女。这时身披黑袍的魔人斯托克(**ストーカー**)突然出现,他表明自己没有恶意,并给了亚德尔契约指轮。离开祭坛,从最下方的出口进入光之魔兽的房间。光之魔兽行动迟缓,你可以轻而易举地击败他取得光之结晶。此刻与斯托克再次相见后便可回村。在村子右下方的房间中可找到威利等人,从威利手中得到水之元素〔元素的日文为**エレメンタル**〕,并得知妮娜已回到圣多利亚了。你也必须马上回圣多利亚。

在圣多利亚村的道具屋附近,在一阵悠远的笛声中,亚德尔与妮娜相见了。交谈后来到多曼宅邸,多曼对你得到光之结晶非常赞赏,并且告诉你另一枚结晶在沼泽洞穴中……当亚德尔准备离开多曼宅邸的时候,管家叫住了你,并给了你地之元素。当亚德尔打算再次出外探险时,从道具屋传出了妮娜的呼救声。马上来到道具屋,看警告你不要在问津凯芬之都的事,而后就化成黑影消失了……

这时妮娜走到房间中的宝箱前,她说父亲在遗迹中发现的硬币不见了……在亚德尔离开道具屋时遇到了威利,从他那里可知,在森林小木屋中住着一位名叫玛莎(**マーツヤ**)的女性,她似乎相当熟悉凯芬王国。

就这样亚德尔离开了圣多利亚,向右方高原行进。沿着那些有木栏的道路前进,不久便来到了玛莎的小屋。玛莎对你非常友好,她说:"最近附近很少遇到冒险者……看来你对幻之都和炼金术的事很关心,但请你小心,现在已有很多冒险家因幻之都而失踪……我叫玛莎,我掌握了家族世代相传的炼金术,你好象带有一些元素,若不介意的话,就让我给你看看炼金术的一部分吧!只要有三枚元素便可以制成炼石,炼石之中隐藏着可怕的炼金魔法。你现在带着地、水两种元素,另一枚就用我拥有的炎之元素吧。这三种元素凑在一起就可制成炼石。那么我马上造出来给你看……去试试炼金术的力量吧!"(注:①有了炼石魔法,在战斗中连续按R键,当右下方的魔法值到达100时再按攻击键,便会放出已选好的魔法。②以后只要有三枚元素便可由任何炼金师炼出一种魔法,三枚同种元素制炼出的魔法最具威力。③当附近有结晶或比炼石更强的力量时,炼石魔法就会失效。)随后可继续询问玛莎一些信息。

离开玛莎小屋后,向左来到了南方森林。在这里发现两个大汉正在欺负一个女孩,他们说:"如果你想替这个女孩还债的话……那么就交出你身上所带的东西!这还不够,还要帮我们干一件事情……"说着亚德尔来到了一个被木栏围住的空场,当你按动中间木门右侧的开关时,一头野猪从里面蹿出来,外面的门也被关上了。这便是游戏中唯一一个可用魔法打倒的首脑。对付他用火球术即可取胜。

击倒这怪兽后,刚才那可怜女孩已判若两人了。原来他们就是著名的盗贼团伙——伊布尔(**イブール**)三兄妹。在他们的一番嘲笑后,亚德尔向左进入了科吉利科村(**コキリコ**)。

在村中取得信息和更换装备,当亚德尔正想离开村子时,在村口遇到了另一位冒险家哈尔塔(**ハルタ**)。同他来到最右边的房中与洛特(**ロツド**)见面,原来有人在等待着哈尔塔的药草。它是一种名叫卡美莉娅的美丽花蕾(**カメリアのつぼみ**),是用来治愈沼泽旅馆中一位女孩的病的药方,必须尽早把药交给她。洛特是位热心人,立即独自向沼泽进发了。

随后,亚德尔从村口向北进入北方森林。走了不久,便见到洛特在树下,他被魔物击伤,就将那花蕾托付给了你……再往前走便进入了沼泽地带,在其中应注意搬动开关打通道路。在沼泽左上方,亚德尔找到了哈尔塔所说的旅馆,将花蕾交给旅店主人,他便会医好小女孩菲(**フエイ**)的病。与痊愈后的菲交谈,她除了感激还会告诉你打开沼泽洞穴入口的方法。只要站在门口,当"时间内……"这句话从画面上消失后,尽快顺序按手柄的"红、蓝、绿、黄"或"A、X、Y、B"即可进入洞中。

在洞中最后可与水之魔兽相遇,只要你有三四个治愈药就不会输的。将其击败,正当亚德尔以为可以取得水晶时,水晶却被盗贼三兄妹抢走了,并嘲弄着说他们要去赛比遗迹(**セーベ**)……

水晶就这样被抢走了,亚德尔回到科吉利科村找到洛特等人。从他们那里可得知赛比遗迹是从这里向东的地方,途中还会经过拉姆赞镇(**ラムゼン**)……要去拉姆赞镇需多备解毒药。因为拉姆赞草原的敌人在击中你后,有时会令你中毒。

正如他们所说,你在一路消灭有毒魔物后来到拉姆赞镇。刚进镇便

会有一个老妇人问你是否花 500G 换取她的情报。如给钱她会告诉你要想寻找幻之都必须收集 6 枚水晶，而赛比遗迹中便有其中之一。而后亚德尔来到图书馆调查，得知遗迹中的水门必须由水门之匙（水门**のカギ**）打开。水门之匙可以在卡拉姆（**ガラム**）的家中与玛莎娜交谈得到，她还会告诉你父亲卡拉姆正在遗迹中等待一位红发少年的出现……

在镇上补充完装备后，出镇一直向右行进便会进入遗迹。先用水门之匙将门打开，然后踩下每一个开关（注意石桥下有通道）将水注满水道。顺木筏来到另一部分遗迹，在其中除了与卡拉姆相见外，还可在宝箱中得到增加攻击力的力量戒指（**パワーリング**）。最终会与炎之魔兽相遇，击败它会取得炎之水晶！

第二章　多曼的面具

但这时，里奇和多曼却正在拉姆赞镇商量他们罪恶的交易。

现在亚德尔已经和卡拉姆回到了他的房子。玛莎娜将斯坦的日记送给亚德尔。亚德尔离开嘉拉姆的房子时，会与多曼相见。接着亚德尔便离开拉姆赞镇，经左方的拉姆赞峡谷来到了一个大瀑布的下游。进入其中的拉姆赞瀑布旅馆，这里并没有太多的人。当补充装备后便可从左方的通道进入瀑布部分，这里主要考验你的跳跃技术。其中需特别注意的是在途中不要忘了取得可提高防御力的防御戒指（**シールドリング**）（向左方走即可找到宝箱）。当亚德尔离开瀑布后，便可从山崖上的入口进入钟乳洞。而神秘的斯托克则再次出现。他让你去找一个叫萨拉巴特（**サラパット**）的老人。

越过这钟乳洞后亚德尔来到森林之中，这里地形比较复杂。从这森林的右方亚德尔可来到大穴之岩壁（大穴**のいわかべ**）。这里的宝箱中有能让你在使用魔法时消耗的 MP 减半的戒指。除此以外亚德尔在岩壁一带找到了萨拉巴特的小屋，与老人交谈后从左侧出村（注：在出村跳下后右上角的山壁上可得**きんのコイン**），注意躲开旋风的攻击。继续前进便会被一块巨石挡住去路，在其正南方挥剑石头便会消失。前进，即会见到一名善打火球的忍者，一定要与它近战（笔者就曾因远战而被忍者打得到处乱蹦！）。消灭后，便会迎来土之魔兽，在其正面跳跃猛攻便可胜利，得到土之结晶。回到老者住处，交谈后来到港口继续乘木筏前进。结果遇沙暴袭击被冲到费尔迪（**フェルテ**）村，被一名叫艾菲（**エフィ**）的少女救醒后，与镇上其他人交谈，可知因为沙漠中酷热，体力会一直减少，应从旅行商人那里买沙漠披风（**デザートマント**），并在进入沙漠前装备。

从村子右侧进入狂风呼啸的沙漠。先向上方前进，亚德尔救出了遭魔物袭击的穆哈巴（**ムハーバ**）。原来他就是艾菲的父亲，与其交谈便可得到沙漠之眼（**サージアイ**），将他装备于身上就能看见沙漠狂风中的缺口。此时再进入沙漠可向下方前进（现在应换装备为沙漠之眼，而不是沙漠披风），不久便会发现风沙中的通道并经它进入沙漠绿洲（**オアシス**）（注：在绿洲左侧有一商队）。

这里有凯芬废都。废都相当于一个迷宫，在其中第三层可取得缓慢戒指（**タイマーリング**），装备他可以使敌人动作减缓，但却消耗你的 MP。在废都最底层与暗之魔兽相遇，应先消灭它有再生能力的双手，再巧妙向他攻击，便可把它击倒，取得结晶。

现在你应先回到费尔迪村，而穆哈巴已在镇口等你多时了。与他交谈可得到地道钥匙（地下道**のカギ**），并得知圣多利亚的多曼正企图……

立刻从左方出镇，亚德尔踏上了回圣多利亚的路。途中你会经过费尔迪居民提过的旅行商队，在这里可购得高级装备。继续向左便会来到一座木桥与威利相遇，一起来到了玛莎的家。

你和玛莎一同赶到圣多利亚的道具屋，这里看不到妮娜，取而代之的是多曼的恐吓信。离开道具屋后，会发现整个镇子中都是可疑的士兵，商店全部关门，只有旅店还照常营业。与其中的旅行者谈话可得知柜台边有多曼密道的入口。进入密道后，会发现伊布尔一家也被困在地道中。你可以跟随他们继续前进，来到了多曼的客厅。原来多曼和里奇正挟持着妮娜等待你的到来……就这样，亚德尔由于受到三人组合魔法袭击，被带到了多曼的岛屿，而且身上的水晶也全都被抢走了。另一方面伊布尔一家也正准备向多曼岛屿进发……

亚德尔被士兵带到了岛上的大殿，在这里多曼将六枚水晶启动，可是没想到伊布尔家交出的水晶竟然是假的。穷凶极恶的多曼终于变成恶魔……对于有了战斗经验的你只要稍加注意，就能将它击败。打倒多曼后，正当众人准备离开的时候，里奇却以妮娜为人质，又将水晶夺走了。救不到妮娜的亚德尔，只好先回大殿与众人会合。交流后得知在沙漠废都可能有通往凯芬的通道。现在没有什么能挡住你的了，立即向废都进发！

途中会经过沙漠中的费尔迪镇。但在亚德尔刚进镇的时候，四周吹起了一阵可怕的强风……这镇子只剩下了右下方的旅馆可以进入了。趁现在赶紧存储吧。决心出发的亚德尔这时来到镇子右下方找到了玛莎，与她一同来到了沙漠遗迹。终于，通往凯芬王国的门打开了……

第三章　神奇的幻之都

在凯芬王国中，你与玛莎和伊布尔一家分手。经城下的通道来到了位于凯芬王国中央的凯芬镇。在与众人交谈后，前往镇北的审判馆。当你正准备跟着人群进入左上方的入口的时候，一名神秘男子（**ナゾの男**）截住了亚德尔。他说："现在进入这里非常危险！当钟声响起，大家都会被可怕的催眠术所控制……全靠我们秘密组织的领导者令我们摆脱了催眠术。我想你来到这里一定是有目的的，我带你去我们的秘密基地，或许可以给你帮助。"

在秘密基地，你得知妮娜似乎被困在南之塔，当取得了右侧桌上的凯芬地图后，立刻前往南之塔。在塔内，一开始便可得到可恢复体力的战斗戒指（**ヒールリング**）。除此之外，可在二层取得最强的伊希奥斯盾（**イシオスシールド**），而在塔外平台的右上角可找到令任何魔法不消耗 MP 的魔法戒指（**MP へうず**）。在顶层遇到了敌人首领巴尔克，它不断地向亚德尔进攻，而伊布尔兄妹趁机救出了妮娜。不费力地击倒巴尔克后，回到南塔入口。经他人推荐，亚德尔在西区寻找到奥威尔（**オーウエル**）。从他那里得知领导者正在调查城堡的中枢地区，不过他已经去了很久，可能是遇到什么麻烦了……

现在你经过西区右上方的小门来到了一处秘密设施，遇到敌人亚比斯（**アビス**）。当他刚准备向你进攻，一名神秘男子突然出现，从身后将亚比斯干掉！原来他就是冒险家斯坦！现在正担任一个秘密组织的领导者。斯坦告诉你：在命运审判中当选的人们，都成了支撑都市炼金术的牺牲品。这一切的一切都是一名可疑的男子造成的……在斯坦临走时，交给了你开启东北区、东南区、西北区、西南区的神奇钥匙（**スイッチのカギ**）。在四区把守的敌人全部为能瞬间移动的火术忍者。另外，你可得到伊希奥斯剑（**イシオスブレード**）和防御力极高的伊希奥斯铠（**イシオスアーマー**）。

完成任务后，亚德尔回到了凯芬镇酒吧去找斯坦，但他已经被人抓走了。现在你立刻从西区北侧出口进入秘密设施。在斯坦的门前地板上有 5×5 的方格，每格踏上就有巨石落下。其实只要踏上下排中央的方格，然后隔一格跳跃前进，便可在监狱中找到斯坦。接下来你回到凯芬镇做好一切战斗准备后，来到旅馆找奥威尔，告诉他已经准备完毕（**だいぴようぶだ**），两人便一同进入审判馆之中。

审判馆大厅中，亚德尔站到了中央的圆盘上接受审判。正在此时斯坦突然出现，将一士兵干掉，随后你随斯坦指示的路线进入凯芬城堡。首先可在木箱中找到一枚可挡住 10 次攻击的伊希奥斯指环（**イシオスリング**）。跟着便会遇到卡里昂，他的主要攻击方法是一条有自动导向能力的鞭子。在击倒他以后便可来到中央控制室照奥威尔的指示操作，便会来到一个奇怪的地方与斯托克见面。在同一时间凯芬通往外界的门开启了，除了妮娜，镇上的人都被送到了外界。而亚德尔却在另一个时空，他看到了 500 年前斯托克及科妮丝达被害的一幕！你应立刻上前消灭敌人。回到凯芬城的亚德尔，在大殿上遇到了里奇，跟随他会与复制贾比尔（**ヅヤヒルタローン**）相遇。当他变成结晶时是无敌的，你只有在结晶转动时攻击才有效。最终亚德尔将其击败，前面的通道开启，亚德尔终于将众人救出，来到里奇面前。里奇并不放弃，真正的贾比尔出现了。为了不让他们的野心计划得逞，你必须将他打倒！贾比尔除了主体外，还带有两个球向你进攻。先攻击这两个球体，还要注意主体释放出的黑洞。不过你手上有 6 只治愈药水的话便不成问题。打倒贾比尔后，斯坦和伊布尔一家回到大厅而亚德尔和妮娜却没有出现……

城堡剧烈地震动起来，众人迅速离开，而城堡随之化成灰烬……

不过亚德尔救了斯托克的事，使历史发生了微妙的变化。科妮丝达村的威利所打扫的是一个很象亚德尔的铜像……

亚德尔突然又出现在了科妮丝达村口。他随威利一同进入洞穴，在这里斯托克运用魔法在凯芬消失的最后一刻救出了妮娜……随后斯托克和科妮丝达随光而去……

一阵悠远的笛声再次响起，伴着笛声亚德尔和妮娜重逢……

幻之都和其中的邪恶已随风而逝……

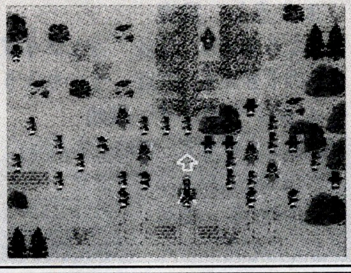
为了新的冒险，亚德尔迎风而去……

文/杨柯来　张璇玑　责编/PINSER

拿破仑战记

金戈铁马 横扫千军

曾几何时，一支军队在一位伟大的军事家的带领下，驰骋在欧洲大陆上，所向无敌，几乎把整个欧洲——从英伦海峡到俄国边界——都置于自己控制之下！这个科西嘉的小个子创造了无数的军事奇迹，他就是从一名普通士兵直至成为法国皇帝的——拿破仑·波拿巴。



FC　厂商 KOEI　类型 SLG　容量 1M＋256Kb

虽然是早期的SLG，但仍旧魅力不减呀！

历史题材的SLG光荣制作了很多，中国的、日本的、欧洲的、美国的，在八位机中由于机能所限不能将指令用汉字表现，只能用那些让人看了就头疼的假名，许多玩家就被这些讨厌的假名和庞杂的指令给吓住了，无法领略其中的快慰，下面我们就为大家介绍这款游戏的基本系统及指令。

每当游戏开始，有四个年代可以选择。

1、拿破仑登场　1796年3月　司令官时代

2、对权力的意志　1798年3月　最高司令官时代

3、革命的结束　1802年3月　最高统帅时代

4、帝国的光荣　1806年3月　皇帝时代

L　继续上次的进度

当选完剧情后先选择是否亲自参加游戏，再选择是否观看别国战争，然后就正式进入游戏。另外，在游戏中按选择键就会有几个选项：HEXせん——是否看他国战争；BGM——是否听音乐及音效；せいしが——是否看事件画面；スピート——速度1～10，1快10慢；きろし——记录；しゅうしょう——退出游戏。

游戏的基本系统是以每个月为单位时间来发布城市命令及战争命令，并将一年分成四季：春季（3－5月）、夏季（6－8月）、秋季（9－11月）、冬季（12－2月），每个季的头一个月会出现国家命令，让你来决策的一季的政策，但只有当拿破仑当上最高统帅或更高的皇帝时才能参与国策的制定。

另外，指令为蓝色表示时可实施两次，两次实施后就用红色表示；绿色表示可实施数；白色表示可实施一次；红色表示不能实施。

国家指令

1、がいこう　外交

①どうめい　同盟，与他国缔结互不侵犯条约，期限为3年

②ゆうこう　友好，与他国制定友好条约

③ぼうえきていし　贸易停止，对友好国家停止贸易时要通知

④せんふこく　宣战布告，与他国进入交战状态，对同盟国不能实施

⑤ほりょこうかん　俘虏交换，对他国的要求不能拒绝

2、ぐんぴ　军备

①ぐんじひ　军事费，决定军事费金额，用于制造大炮

②とうよう　俘虏登用

3、りゅうつう　流通

①しょくりょう　食粮　②ぶつし　物资

把国库中的食粮、物资分配到各城市

4、ぼうえき　贸易

①ゆにゅう　输入　②ゆしゅう　输出

向同盟国、友好国进行食粮或物资的贸易

5、いどう　移动

①ぐんじん　军人　②きんぴん　金品，城市之间物资的流通

③こつこ　国库，输送国库中的物资到指定城市

④かんたい　舰队

6、ぱいぴ　配备

①たいほう　大炮

②ぞうせん　舰船建造

③ふねはいき　舰船废弃

7、じんし　人事

①にんめい　任命，任命城市中的司令官

②ぱけん　派遣，将城市中的预备军人变为现役军人

③よびえき　预备，将现役军人解除职务变为预备军人

8、めいれい　命令

把税纳入国库或指定城市

9、きゅうよう　休养

国家指令结束

10、じょうほう　情报

①こつか　国家

②とし　都市，げんえき现役、よひぐんじん预备军队、ほりょ俘虏

③せいかいけん　制海权

11、いちらん　一览

看外交关系及城市、军事等

12、ちず　地图

看欧洲地图

城市指令

1、えんせい　远征

①りくから　陆战　②うおから　海战

2、ぐんたい　军队

①ちょうへい　征兵，以3月份为开始，每年只能征一次

②らま　军马，无军马就不能编成骑兵

③へんせい　编成

④えんせつ　演说，提高士兵的士气值

⑤おんしょう　恩赏，提高军人的忠诚度

⑥くんれん　训练，提高士兵的训练度

3、こうし　投资

①こうぎょう　工业　②しょうぎょう　商业

③のうぎょう　农业　④いりょう　医疗

4、きょうきょう　供给

①しょくりょう　食粮　②ぶつし　物资

调节居民粮食物资供给度

5、いどう　移动

①ぐんじん　军人　②きんぴん　金品

③こうこ　国库，将国库中的物资送到指定城市

6、ふんぱい　分配

①しょくりょう　食粮　②ぶつし　物资

分配食粮和物资给居民，提高居民的满足度

7、ちょうしよう　征收

临时向居民征收金子、物资、食粮、实施后会使食粮满足度、工业力、农业力、商业力大幅降低

8、ちんじょう　申请

向国家申请需要的东西

①しきん　资金　②しょくりょう　食粮

③ぶつし　物资　④めんぜい　免税

⑤ぐんじん　军人　⑥たいほう　大炮

⑦かんせん　舰船

9、きゆうよう　休养

城市指令结束

10、じょうほう　情报

①こつか　国家

②とし　都市，げんえき现役、よびぐんじん预备军人、ほりょ俘虏

③せいかいけん　制海权

11、いちらん　一览

看外交关系及城市、军事等

12、ちず　地图

看欧洲地图

战争指令

1、こうげき　攻击

只有步兵和骑兵可使用

2、とうそつ　统率

只有司令官可使用

①げきたい　激励，提高士兵士气

②かいふく　回复，将因战斗而混敌的部队回复平常状态

③どういん　动员，把预备兵投入战斗

④たいき　待机

⑤たいきゃく　退却，全军退却

3、はよし　架桥

只有步兵团才能在河流上架桥

4、はくは　爆破

只有步兵团才能爆破临近的桥梁

5、とつげき　突击

只有骑兵军团可使用

6、ほうげき　炮击

只有炮兵军团可使用

7、ほうき　放弃

炮兵军团放弃大炮改为步兵军团，士气值会下降

在战斗中按B键会出现以下指令：

1、じょうほう　情报

2、しゃかい　射界

看炮兵军团的射界

3、ぜんぐんたいき　全军待机

攻击方胜利条件：占领全部街市

守备方胜利条件：经过30天坚守

共同胜利条件：消灭全部敌军

战斗时为HEX画面，天气分为晴、云、雨、雪、大雪五种，天气对步兵的移动及大炮的射击有很大影响。

军人资料

姓名：——

身份：——　　年龄：——

せいじ	政治力	とうそつ	统率力	ちゆいぎ	忠诚度
けいぢい	经济力	ほへい	步兵力	けいけん	经验值
ほきゆう	补给力	きへい	骑兵力	へいし	士兵数
けんせつ	建设力	ほうへい	炮兵力		士气/训练值

城市资料

日期：——　　有无纳税、纳粮、武器工厂的标志

城市编码：城市名称　　士兵总数

统治者身份：　　士气/训练值

头像	步兵军团数	骑兵军团数	炮兵军团数
	后备役兵数	后备军马数	后备炮数

全市数量	工业值	食粮充足度	医院规模
食粮数量	商业值	物资充足度	卫生状况
物资数量	农业值	城市人口数	

国家资料

基本与城市资料相同，只不过是各城市资料的总和，与城市资料不同的是多了军事费用、全国库存大炮数、全国纳粮城市数、后备役军人数和舰船总数。

游戏经验

1、游戏中会有许多突发事件，但好事少、坏事多，如罢工、黑死病、内乱、霍乱等等，有些事件常导致情况恶化。

2、游戏中的内政投资并不是很有效，数值增长十分缓慢，特别是重要的金、食粮、人口等每年才增长一次，若遇突发事件更是雪上加霜，只有当拿破仑执掌全国后有大量的投资才有效，最简洁的富国之道就是消灭敌人，加强自己。

3、当拿破仑统治了12个城市之后，回到巴黎(28)后就会升任为最高统帅。

4、当发生恶性突发事件时，邻国会来落井下石，所以在开始时尽量与邻国结成同盟，有敌人攻打你的同盟国也尽量帮助它。这样做就可以多多登用同盟国的军人了。

5、如你从拿破仑还只是个司令官时开始玩，敌国一共有十三个，其中要数英国、俄国和西班牙最难对付，英国凭借英吉利海峡，而俄国和西班牙国土一但被侵占，就会有本国游击队出现，袭击我军，壮大彼军。所以在攻打这两国时，一定一举攻占全国。

文/苏帆　射手　责编/PINSER

热斗侍魂 斩红郎无双剑

红郎登场
剑气无双

GB的热斗系列业已上市五款（分别是《侍魂》、《饿狼传说》、《世界英雄》、《斗神传》、《'95格斗之王》），此次即将于8月23日登场的是最近被格斗迷们广为“传颂”的格斗热作《侍魂 斩红郎无双剑》。

GB	厂商 SNK	类型 ACT
	容量 8M	

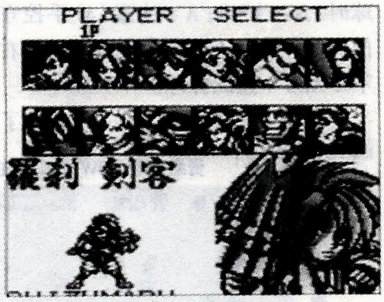




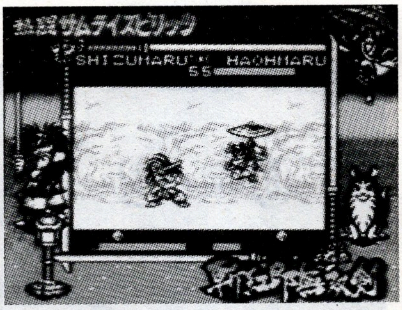
再次飞舞于属于武士的天空中吧！



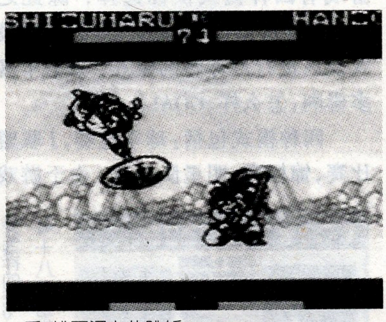
此作的基本操作与前作（《侍魂》）相同，按照按键时间的长短来决定攻击的强弱，怒气积蓄、不意打、闪避攻击等等全部被忠实移植。N.G版的修罗、罗刹的选择以及剑客、剑豪、剑圣的选择更是一一再现。



▲根据自己的喜好选择吧。



▲对应十三色的SUPER GB的画面。



▲看，绯雨闲丸的跳斩。

“侍”命天下，“魂”霸江湖！

游戏中要根据剑质的不同以及战斗的需要来考虑是要选择适于空战的修罗，还是适于陆战的罗刹；再根据自己的程度来选择适于初心者使用的剑客，中级者使用的剑豪以及上级者使用的剑圣。

游戏最大的特征是用了GB史上最大的容量－8M，当然画质是不错的啦，如果使用了“超级GB”，那缤纷鲜艳的色彩一定会令你心动的。游戏将N·G版《斩》中的十二名人物全部搬上GB舞台，那么那位被称为“鬼”的老大——壬无月·斩红郎会不会依照秘技调出来呢？试问谁是强者，拿出GB，修炼去吧！

责编/SHADOW PHOENIX

▼娜可露露打败霸王丸啦！


▼游戏中忠实再现必杀技。


▼胜利画面和N·G版煞是相似。


J 联盟足球'96

最新阵容 驰骋绿茵

一年一度的日本足坛盛会再度召开，究竟它能否象 J 联盟一样风靡体坛呢？让我们来看看吧！今年的 J 联盟采用 CG 制作的选手，真实再现足坛风云，使动作更为流畅。

SFC	厂商 HUDSON	类型 SPG
	容量 24M	



梦之联盟笑傲足球江湖！

游戏中更是加入了 96 年新加入 J 联盟的福冈胡蜂队和京都紫鹰队，使球队达到 16 队。球赛的规则设定也用了 96 年最新的规则。另外还为大家准备了由日本队员组成的“日本明星球队”和由清一色外国人组成的“世界明星球队”两支“梦之队”。游戏有四种模式供你选择，除此之外，还有可供练习队伍比赛的一些模式及只进行点球赛的模式，真是丰富多彩啊，怎么样，GOAL！！！

四种模式包括：球季竞赛，J 联盟比赛，锦标赛，明星队比赛。由于游戏是对应五人摇杆的，你可以与自己的好友在家中鏖战了。

下面简单介绍一下游戏中按键的功用：(1) 己方控球时：X－射门；Y－传球；B－低传球（分为长传和短传）；A－高传球（分为长传和短传）；L＋R－短传 (2) 当球空中时：Y－停球；B－头球；A－凌空射门 (3) 对方控球时：B－ 铲球；A－冲撞 (4) 手控守门员时：上＋ABY－跳起扑球；左右下＋ABY－鱼跃扑球。

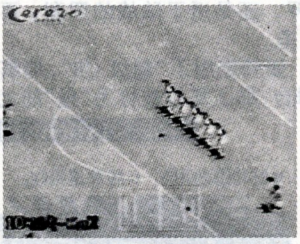
广大“联盟拥趸”们，准备好了吗，去比赛啦！

责编：SHADOW PHOENIX

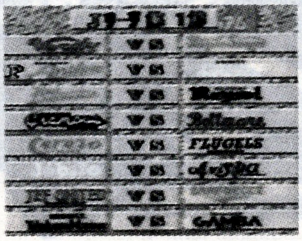
日本足坛旋风再袭游戏业界！



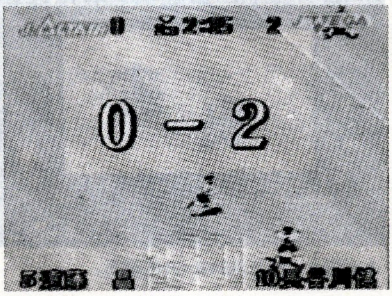
◀十八支劲旅中哪个才是你要选择的呢？



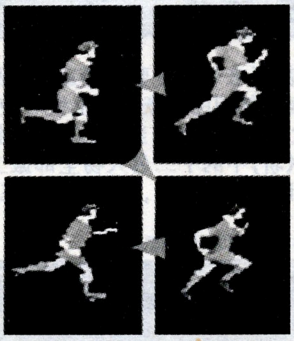
◀在训练模式中要好好学习啊。



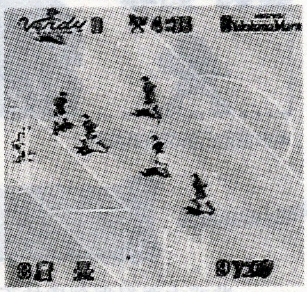
◀所有球队均以真名登场。



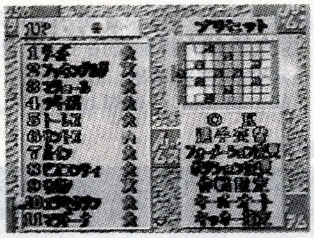
▲进球后的动作不会再象前作那样略显生硬了。



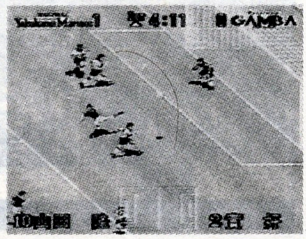
▲看，这就是用 CG 制作的选手，动作细致吧。



▶白热化的激战等待着你的来到。

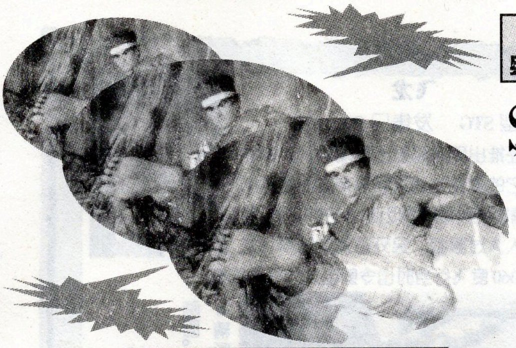


◀选择心爱的球员组成最强阵容『世界明星队』吧。



▶比赛规则也是采用 96 年的最新的规则。

土星自推出以来，风靡之作层出不穷，现特推出“经典回顾”，因数目繁多，未能尽录，请广大读者谅解！



SATURN 光环·经典辉煌之书

文/SHADOW PHOENIX

排名不分前后左右忠奸

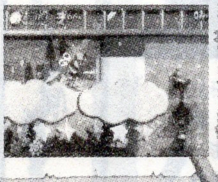
钟表骑士

类型 ACT

发售日 94.12.9　95.7.28　95.12.15

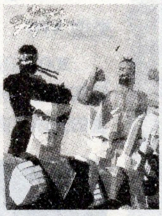


以 POLYGON 描绘的动作游戏在土星刚刚面世时出击，赢得万千瞩目。铁皮骑士为救回自己心仪的女性可爱玩偶，不惜只身前往危机四伏的幻想玩具世界。现共推出三集，是一个不错的动作游戏（第三集为前二集的综合版）。



VR 战士

类型 ACT　发售日 94.11.12



拥有土星而没有此款游戏，可以说对于大多数玩家来说是不可能的。由 SEGA 街机忠实移植的它，作为公认的土星头号典藏级游戏实是对土星开始的发售作了不小的促进作用。曾几何时那摄人心魄的攻击技巧及初创 3D 格斗游戏的独特效果等等无不让天下玩家膜拜！



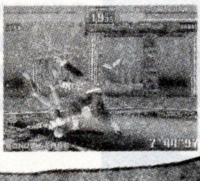
璀璨次世代再显经典！

VR 战士 Remix

类型 ACT　发售日 95.7.14



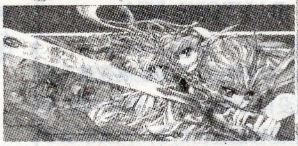
1 代推出后，SEGA 将角色与背景进行了明显的改良，原本方块般的人物圆滑了，阴影描绘也被加入。总之，看起来舒服多了，相信它是广大 VR 迷的收藏吧。另外也是当初庆祝土星发售 100 万台的贺礼！



魔法骑士

类型 A·RPG

发售日 95.8.25



被称为土星早期三大 RPG（还包括《阳光战士》和《王国传说》）首席的它，以大受欢迎的漫画卡通为蓝本改编，再现狮堂光、凤凰寺风、龙咏海三人在异世界的冒险。精彩的动画画面曾令众多玩家们流连忘返！



◀美奂美仑的人物造型。

真说·梦见馆

类型 AVG　发售日　94.12.2



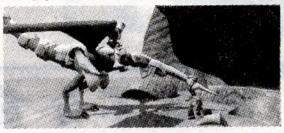
MD－CD 上的名作《梦见馆物语》的第二弹，将土星强劲的机能发挥得淋漓尽致，让第一次接触次世代的玩家看后必定瞠目结舌。那诡异的情节、迷离的画面虽没有近期冒险游戏那样丰富，但作为 SS 早期的软件已是很厉害了。

飞龙

类型 STG　发售日 95.3.10



一经推出即掀起射击热潮的它，讲述主角与它的爱龙为消灭邪恶帝国而展开的故事。精彩的开场动画历时 6 分钟之长，可以说让人大过眼瘾。另外游戏中骑乘飞龙进行的 360 度飞行当时也令射击迷大开眼界哦。



▲精彩的 CG 画面。

D 之食卓

类型 AVG　发售日 95.7.28



3DO 上的一号巨作被 SS 忠实移植，玩家亦可以在土星的光环下进行这次恐怖之



旅了，主角劳拉为解开父亲变身为杀人狂之谜，解开 D 之谜题，在象电影一样的真实画面中一显身手！

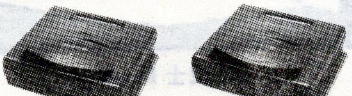
兵蜂

类型 STG　发售日 95.9.29



已有十年历史的它今次将其推出后的前 2 部作品结合在一起，的确颇具收藏价值。其中颇为搞笑的形象和人语设计以及强力的兵蜂之拳等，让你好象回到了从前，BACK TO FUTURE?！

重温土星的童年时代！



DAYTONA USA

类型 RAC　发售日 95.4.1

以"梦游美国"为题的高速赛车游戏，虽没有街机那样让人欲罢不得，但在被土星移植后仍是令广大玩家到了废寝忘食的地步。其可以切换 4 种视点的系统更增加了游戏的迫力，来吧，Let's Go！



世嘉拉力

类型 RAC　发售日 95.12.29

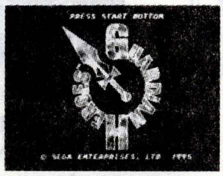
又是一款以全面移植街机为号召的竞速游戏，"DAYTONA"高手刚开始不一定会很上手呀，因为



两者的操作感截然不同。这款由 AM3 研成功移植的游戏至今仍为飚车迷们津津乐道。

守护英雄

类型
A · RPG
发售日
96.1.26



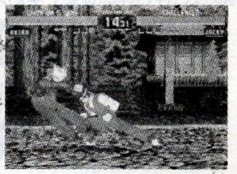
虽然以格斗 RPG 为题，但其中可6人同时杀敌的模式才是玩家钟爱所在。在 VS 模式中最多可对决 45 名角色，更是史无前例。战斗系统很象 MD 的《幽白——魔强统一战》。

VR 战士Ⅱ

类型　ACT　发售日 95.12.1



作为"VR"系列的第 3 作（包括 Remix），其画质可以说是突飞猛进，它的推出令各地土星主机再次缺货，由此可见它的魅力真是没法挡。多的就不说了，相信大家比我还清楚吧！OK，← · → · → + 拳（铁山靠）！



街霸 ZERO

类型 ACT　发售日 95.1.26



此款游戏相信但凡是格斗迷一定视之为"上帝"吧，那独创的三段必杀、反击技以及隆肯对决 VEGA 的模式等等全令玩家们乐不思蜀。加上的三位隐藏人物更是增加了游戏的可玩度，怎么样，"升龙裂破"！



恶魔战士

类型
ACT
发售日
95.2.23



完全移植街机的此款 CAPCOM 力作，虽没有《街霸》那样威名远播，但其精彩程度也是不容忽视的。一个个魔域战士们集结于此，为夺得最强地位而战！

土星光环 谁与争辉

VR 特警

类型 STG
发售日 95.11.24



SS 首部以外接光枪游戏的节目，也同样是从街机移植，采用与以往不同的 POLYGON 人物当作敌人，虽不能与推出的 2 代相比，但比起街机的 1 代两者相差无几。OK，SHOT！



龙之力量

类型 S · RPG　发售日 96.3.29



被媒体炒得沸沸扬扬的作品，画面上两百人的军团争战给人气势磅礴的感觉。开始令人兴奋不已，但玩多了终归有些……。不过此款游戏确属佳品，一起与好友去统一莱金特拉大陆。



◀同盟军中的黑色假面。

J联盟胜利足球'96
类型 SPG
发售日 96.3.29

被人们评价为"有史以来最强的足球游戏"，确实不论从球队的数量、角色的变列以及各种各样的设定，本游戏均做得很优秀，尤其赶上奥运之年，体坛战火不断，更是令它气势汹汹地杀入软件大战，喜欢足球游戏的朋友一起进军J联盟吧！



飞龙Ⅱ
类型 STG
发售日 96.3.22

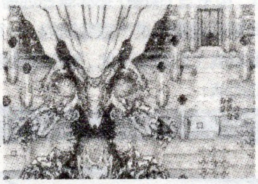


"飞龙"再次出击此部全部用3D·CG描绘的作品。游戏加入了成长模式，要从龙的只会在陆地奔跑的阶段过渡到可以自由翱翔长空的阶段，另外除可做360度的视点切换外，更是扩大了上下的视野。游戏中还加入了现今流行游戏的路线分歧模式。

Special 经典新势力

梦幻模拟战Ⅲ
类型 SLG　发售日 96.8

天下无敌的"兰古利萨"圣剑再次登场，大家玩到了吗？相信大家在本刊今年6月号的"次世代天空"中已大致了解到它的厉害了吧！

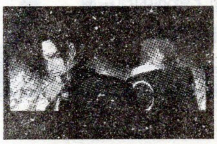


◀传说中的魔动炮。

'95格斗之王
类型 ACT　发售日 96.3.28



SNK的对战力作被SS首先移植，其的配置加速卡装备使玩家再不用等待漫长的LOADING了，在24(26)人中组成世界最强拍档去夺得95格斗之王的荣誉吧！



◀永远的宿敌：草薙京VS八神庵。

光之继承者
——精灵王纪传
类型 A·RPG
发售日 96.4.26



在MD上获得成功的A·RPG现以续集姿态跻身次世代，必杀技更为凶猛，努尔王子在6名精灵的帮助下立誓斩妖除魔，再次在精灵界与人界间纵横杀敌！



七龙珠Z之伟大的龙珠传说
类型 ACT　发售日 96.5.31



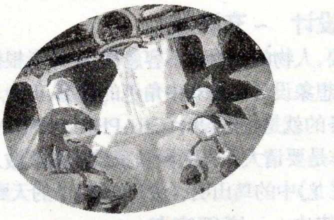
同样见96年6期本栏目介绍，再次与孙悟空在宇宙中展开史上最强的龙珠格斗吧。DB FANS, FIGHT TOGETHER！！！

Special's Special 望眼欲穿之经典发售表

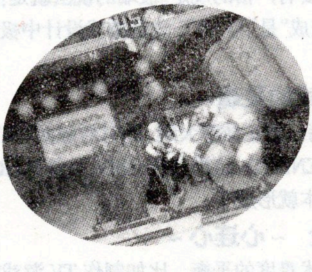
名称	厂商	类型	发售日
饿狼传说 3	SNK	ACT	6月28日
月花梦幻谭～TORICO～	SEGA	AVG	6月28日
NIGHTS(深夜入梦)	SEGA	ACT	7月5日
世界英雄完美版	SNK	ACT	8月9日
斩红郎无双剑	SNK	ACT	96年夏发行予定
吞食天地Ⅱ之赤壁之战	CAPCOM	ACT	发售日未定
电脑战机	SEGA	ACT	发售日未定
街霸 ZERO 2	CAPCOM	ACT	96年夏发行予定
ENEMY ZERO	WARP	AVG	96年秋发行予定
格斗之蛇	SEGA	ACT	发售日未定
皇家骑士团	QUEST	SLG	发售日未定
超级漫画英雄	CAPCOM	ACT	发售日未定
樱花大战	SEGA	SLG	96年9月发行预定
VR 特警 2	SEGA	STG	发售日未定
VR 战士 KIDS	SEGA	ACT	发售日未定
VR 战士Ⅲ	SEGA	ACT	发售日未定
真说侍魂武士道列传	SNK	ACT	发售日未定
饿狼传说 REAL BOUT	SNK	ACT	96年8月23日发行预定
'96格斗之王	SNK	ACT	发售日未定
格斗超音鼠	SEGA	ACT	发售日未定
DAYTONA USA(REMIX)	SEGA	RAC	发售日未定



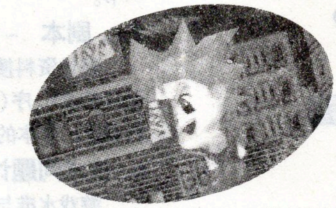
▲《VR 战士Ⅲ》中 JACKY 华丽的造型。



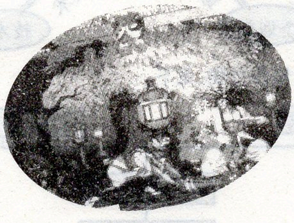
▲SONIC 与它的伙伴们正在虎视眈眈地准备决斗!



▲《街霸 ZERO 2》中元 VS 桑吉尔夫。



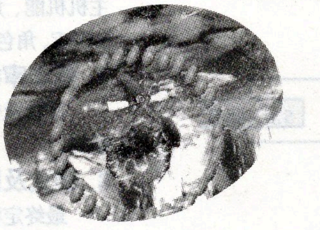
▲《VR 战士 KIDS》中 JACKY 调皮的样子。



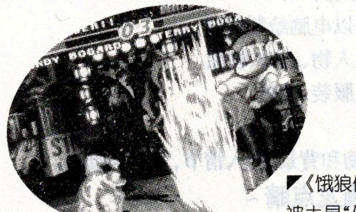
▲霸王丸与绯雨闲丸在《斩红郎无双剑》中对战。



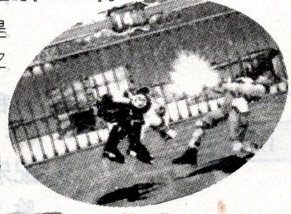
▲街机热作《电脑战机》也会加盟土星的。



▲决心与 N64 的《超级马里奥 64》决一雌雄的《NIGHTS》。



◤《饿狼传说 3》也被土星"俘虏"。



◢这就是《格斗之蛇》了。

怎么样，看了这么多是不是感到头有些胀呀。看现在的土星比起它刚刚"出世"时已成熟不少了吧，象看着一个孩子、一株树苗茁壮地生长，心中不免又是怜爱、又是欢喜。但愿业界会长久如此繁荣下去，同时也呼唤中国的游戏界能早日培养出象"土星"这样的"天才少年"，冲向世界。

经典永远是不会被人们忘记的。

SATURN FOEVER!

责编/フェニックス

游戏制作入门(七)

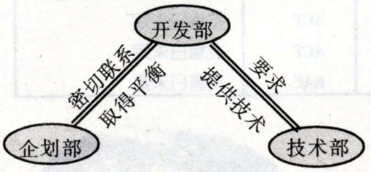
外传:游戏FANS如何结队出发?

LV=7 HP=74 MP=71 文/魔法师

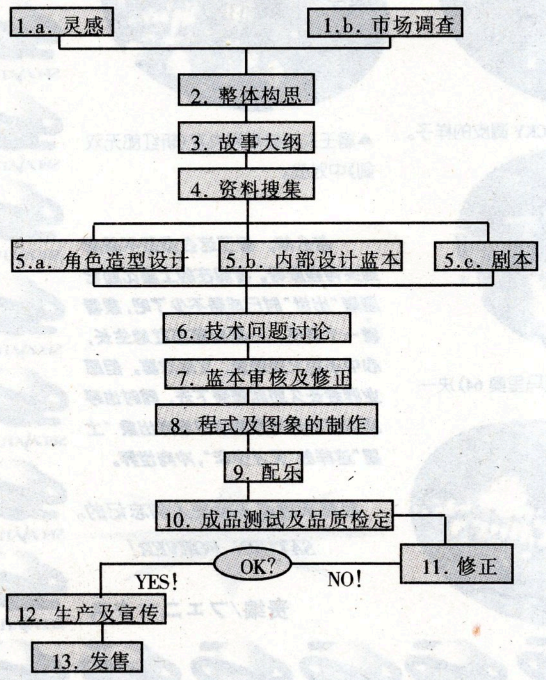
哈,魔法师在这里。

相信不少玩家在左冲右突之余对这些游戏的制作过程也是很感兴趣的。今天就讲一讲游戏的制作过程,有意自己制作游戏的FANS也可以借此文少走一些弯路。与前几期的内容不大一样,又无很大联系,所以就叫外传吧。

由正统的公司开始。就本人所知,一般游戏制作公司是分成技术部、企划部和开发部。技术部由LEVEL极高的人员组成,提供技术支援,比如提供开发系统和函数,一般是不参与游戏制作的。企划部负责游戏脚本的完成和和各种设计,游戏的灵魂把握在企划部人员的手中。开发部具体的制作游戏,实现企划部的意念。下面是三者的关系图:



而具体的制作过程,见下:



1.a. 灵感 ~无边无际~

艺术的创作灵感并无指定的来源,电子游戏也是如此。创作者的灵感大多来自某人、某事和某物的吸引或刺激。没准今后某个GAME的诞生就是由你给游戏创作者的一封信所引起的。

1.b. 市场调查 ~精确仔细~

要想使游戏好卖,市场调查是必须的。通过市场调查,创作者得以了解市场的情况,其中包括哪种类型的游戏盛行,哪种类型的游戏需求量大,从而估计市场可吸纳新游戏的程度。

2. 整体构思/3. 故事大纲 ~搅尽脑汁~

有了创作灵感后,制作组根据灵感共同构思游戏的形式和故事大纲。

4. 资料搜集 ~繁复琐碎~

虽然制作组已构思好故事大纲,但是许多细节部分必须有赖正确的资料,比如历史背景、人物造型、服装设计等。正确的设计不仅能完美体现游戏背景,而且使玩家在玩的同时了解历史?

5.a. 角色造型设计 ~充满魅力~

剧本固然重要,人物的设计也不容忽视,设计者根据已有资料、剧本及个人的想象设计出游戏中角色的造型、颜色和动作。负责这项重大任务的就是绘图设计(GRAPHIC DESIGNER)。当然,一些超级大作是要请大人气的漫画家或插图家做人物设计的,比如《勇者斗恶龙》中的鸟山明,《最终幻想》中的天野喜孝。

5.b. 内部设计蓝本 ~详细完备~

细节!细节!没有足够的细致就无法让游戏在程式上体现。各种系统的法则需要有严格的规定。极端的说法就是:内部设计蓝本,就是把游戏变成"是"与"否"。这是游戏设计中极费工夫的一节。

5.c. 剧本 ~游戏的灵魂~

经过资料搜集后,修正故事大纲,同时对版面(STAGE)、演示(DEMO)、序(OPENING)、结局(ENDING)及角色(ROLES)进行设定。基本的剧本就形成了。

6. 技术问题讨论 ~心连心~

游戏水准与技术难度的平衡。比如制作TV游戏时要考虑主机机能、角色块的多少、容量大小等,制作PC游戏时的X-MODE、角色移动的流畅性等。

7. 蓝本审核及修正 ~关键时刻~

审核及修正后最终定稿!最终定稿后一般是不能再加以改动的。

8. 程式及图象的制作 ~舒一口气~

最终定稿后,制作部开始制作了。人员主要分成两类:

a, 图象设计人员
- 背景组:以电脑绘制版图
- 前景组:人物、动物、物品
- 动画组:服装、动画

b, 程式人员
- 配合人物和背景,加入情节,及控制难度。

9. 配乐 ~画龙点睛~

哈,到此阶段游戏就接近完成了。烘托气氛的优秀配乐必不可少,还有各种拟音也是重要的。近来比较时兴人语配音,其实……

10. 成品测试及品质检定/11. 修正 ~最后冲刺~

BUG是一定会有的，所以要不停的玩、玩、玩……。一般要有几百小时的检验，并且要以不同的线索和方法去通版，试出N种可能性。不久前看到国内某公司正招聘测试员、喜欢“狂玩”的玩家不妨去担任这一工作。

12. 生产及宣传 ~五花八门~

这不是制作人员的工作了，不过真是很重要。没有众多媒体的宣传，购买《DQ》的队伍怎么会有那么长？

13. 发售 ~千呼万唤始出来~

哇，比西天取经还要艰难，终于推出了！哦，一般制作人员是要开庆祝PARTY的。真幸福……

以上就是正统公司的游戏制作过程，可以看出游戏制作的最重要环节是在5.abc中。好的创意是游戏的灵魂，而对于有经验的公司程式上的问题并不是关键，因为总会有高手能解决技术的问题。对于想结队出发的游戏FANS，本人认为以上方法是不太适合的。下面是本人经实践总结的游戏FANS结队出发的方法：

LEVEL100以下的FANS，一般是做不出有商业价值的游戏的：

1. 四处寻觅，交结“臭味”相投的玩友。其中不乏人才，会编程的、会做图的、文采好的、会音乐的、了解历史的、某种游戏的超级玩家、交际较广的、有经济实力的(某编：! ？)……

2. 在聊天中，“咱们自己作个游戏吧？”。第一个游戏的制作就开始了。

3. 于是大家就经常凑在一起，谈天说地的，渐渐的游戏的雏形就有了。

在这期间，在游戏创意上HP和MP巨高的“头领”也就是主创产生了。当然不一人独裁，不过主创必须要产生。主创最好是懂编程的，起码理论上要明白。

在主创的带领下，游戏脚本逐步完成。脚本肯定是不完善的，不要紧，可以在以后的制作中逐步完善。只有积累足够的EXP才能写出完善的脚本。

由于是第一个游戏，所以不要想一口吃个胖子，规模和容量小一些，内容简单一些，这样才好驾御。由于LEVEL100不到，所以做吃豆、炸弹人、纸牌之类比较合适。

4. 开始分工了。

先是预备的工作。

会编程的：首先要与主创沟通，对游戏的实现有总体构想和对各种系统的实现有初步的计划，比如背景移动、前景覆盖、中文显示等。然后制定出所需函数的清单，逐步去实现。我编、我编、我编编编……

会做图的：角色设定、背景设定和动画构思。我画、我画、我画画画……

文采好的：构造优美或爆笑的旁白和对话。我写、我写、我写写写……

了解历史的：查阅及提供历史的资料。我查、我查、我查查查……

(注意：做三国系列的FANS可不要用横山光辉的《三国志》做历史资料。(某编：……)

有经济实力的：俗话(？)说的好“有钱的出钱，有力的出力”。认识有钱的朋友真是好啊……玩笑。

5. 预备的工作OVER了，集结！集结！

由大家审核通过的人物、对白、背景等开始与程式结合，动画同时制作。会音乐的同志就要忙了。音乐一般是从曲库中“偷”的，变一变配器和快慢就OK了。

6. 哈，游戏完成了！不，还要测试。嘿嘿，想测试的人一定不少。

7. 哈，游戏真正完成了！开庆祝PARTY吧！

8. 如何流行?拷贝给随便哪个游戏FAN吧，放在INTERNET上？还是不知哪天就成为盗版，让更多的玩家玩到它？

LEVEL100以上的FANS，有一定的时间，目标是做出有商业价值的游戏的：

1. 集结队友

2. 构思大意

3. 重要：制作DEMO版！

制作DEMO版中，要充分体现游戏创意的精华。

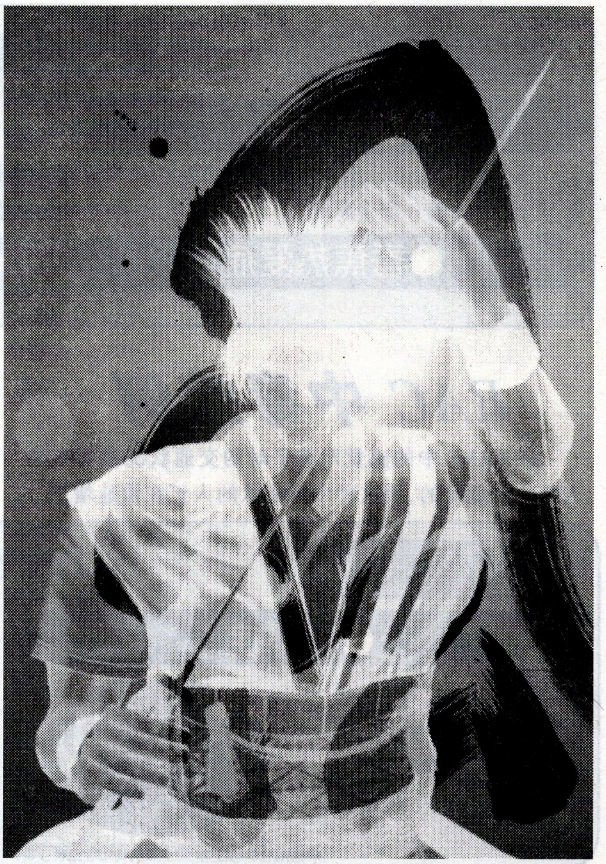
4. 手持DEMO版，到各个游戏代理商或开发商去自我推销。国内的游戏代理商或开发商都是很热情的，只要游戏足够好，他们一定代理，要求做出成品，为中国游戏大业尽一份力，真是热血沸腾(某编：假酸！)。当然，考虑到商业效益，他们会提出不少意见，虚心的去修改吧。

5. 奋斗！奋斗！游戏出台了！开庆祝PARTY吧！

6. 在市面上看到自己的游戏……好棒！

好了，外传就到这里了。各位游戏FANS，找到自己的同伴，结队出发，在真实的世界冒险吧！

责编/H·MAN





是走向地狱入口，还是迈进了欢乐之门？

GAME 中毒症例（下）

图/北京 张雷冬
郑州 朱卫强
责编/H·MAN

危险！

现在，GAME中毒患者还在增加！！

ACT中毒症例

ACT的中毒者在游戏中是不怕死的，任何角色死亡都没关系，只不过自己的角色死亡时就会叫喊，可称为死者之镇魂歌吧。

中毒症状

- ●自己角色被打中时喊"痛" ☐
- ●为了宝物而不逃走 ☐
- ●一定要对周围的地和墙拍拍打打 ☐

中毒GAME1 马里奥外传——耀奇岛

●幼儿救出症

当耀奇受伤时，小马里奥会大声哭起来，如果在街上听到幼儿哭声便会有反应，说明是完全的中毒者。

中毒GAME2 超级大金刚系列

●拍拍病

玩大金刚入迷，会学它拍地面的姿式来拍桌面或地板，旁观者一定会乐的。

●香蕉热爱症

杂志社附近的果品店，在大金刚节目出现的那段日子，香蕉销量突然猛增，这说明分不清虚构与现实的家伙一天比一天多了。



◀向大金刚学习，使劲拍桌子。

RAC中毒症例

以GAME中的感觉对待平时的交通状况或驾车的人是十分危险的，而这种中毒症状的人正在快速增加。

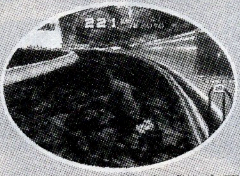
中毒症状

- ●实际事故中也认为不会死。☐
- ●对实际的车辆漫不经心地驾驶。☐
- ●GAME中撞了车就会去按"RESET" ☐
- ●用玩游戏的手感去操纵真实的车辆。☐

中毒GAME1 DAYTONA USA

●赛马症

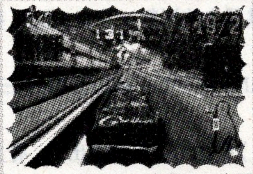
若将初、中、上级全部CLEAR，便会以赛马在车道上跑，很多人现在专为赛马而玩这个游戏。



▲能以赛马在车道上跑，你试出来了吗？

●撞车病

为寻求快感而故意去到处撞车，是个无聊的习惯，通常无法继续玩下去了……



▲撞车——修理——撞车——修理

STG 中毒症例

中毒症状	
●连打按键成为本能	□
●快速地抖动手柄	□

中毒 GAME1 极上 Q 版沙罗曼蛇

●连射中毒

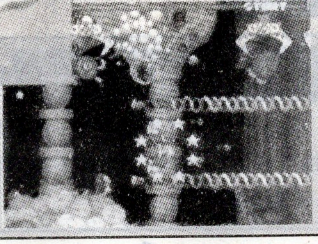
本游戏中可爱而强大的敌人太多，只有快速连按才能有效脱困，如果在电话上也本能地连按……那么便已经成为病友了。

●躲闪症

在开始后决不开火，一味躲闪的狂热者大有人在，这种人似乎能从画面中发现"绝对安全地带"



▲对于重度的患者，买一个带连发的手柄是特效药。



▼为了增加破坏力而快速连按按键

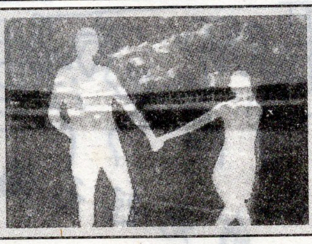
AVG 中毒症例

中毒症状	
●在人生中遇到大事时便列出表来选择	□
●对生活中的冒险行为从不抗拒	□

中毒 GAME1 恐怖之夜

●影像过多症

因游戏中的人物只有影而无形象、玩家太过投入导致精神衰弱，甚至产生幻觉，看到生活中的人也把它想成影子。



▶游戏中的人物只有影而无像，真是很恐怖。

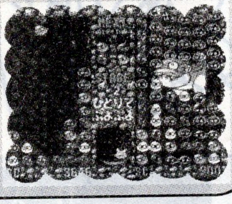
PUZ 中毒症例

中毒症状	
●一见到纯色彩的东西便想放到一起	□
●对于下落的一切物品都想用手柄操作	□

中毒 GAME1 泡泡方块

●泡泡中毒

这是对所有"泡泡"或"史莱姆"、"水滴"等东西产生条件反射的症状，对视觉有很大影响。

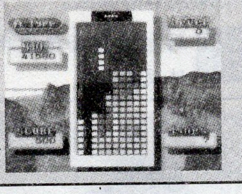


▶『泡泡方块』在日本非常流行，中毒者亦不少。

中毒 GAME2 俄罗斯方块

●组合中毒

玩得过多而对家具及各种凹凸状方形物有反应，本能地想拼在一起。



◀组合中毒患者甚至想把高楼大厦也拼起来。

诊断你的中毒深度

还记得每个中毒症后的"□"，那可不是装饰花边，现在你可以结合第六期和本期的中毒症在其后的"□"中填"√"或"×"，然后统计一下填"√"的点数，由此来看一看你中毒的深度。

点数	中毒时期	状况	处方
0	无问题	你基本不玩	反而应该多体会一些 GAME 的乐趣
1－8	潜伏期	没有大问题	放心、保持节制
9－16	初期	业余生活以 GAME 为中心	适当调整一下
17－24	中期	GAME 占据了大量时间及金钱	要认识到危险性啦！
25－27	晚期	成了机械的 GAME 狂	无药可救了！

我上手术台！编辑部游戏中毒症个案分析！

软体动物

高度电脑中毒患者，每天停留于电脑前18小时，虽眼中布满血丝，但视力仍达2.0，希望医学界给予研究，探其视力不败之谜。

病 因： 从小被老师视为弱智，家长叹息无奈，故以掌握高科技自诩。以提高自信心消除自卑感？

A、键盘中毒症

不用手柄，坚持要用方向键来玩格斗游戏，虽然手指弯曲如鹰爪，无怨无悔。

B、模拟器中毒症

在多媒体电脑上用GB，SFC软件模拟器来玩4色的GB游戏和因机能不足经常死机的超任游戏，玩得津津有味，称之魅力远胜于大容量高画质高音质的电脑游戏。





C、BBS中毒症

编辑部读者电话应接不暇，小编均患有电话恐惧症。（主编惩罚措施之一即令小编值班接读者电话）幸喜软体动物经常占用电话上网，而且据说还担任了一个什么“片长”，得以清静片刻。

D、秘技中毒症

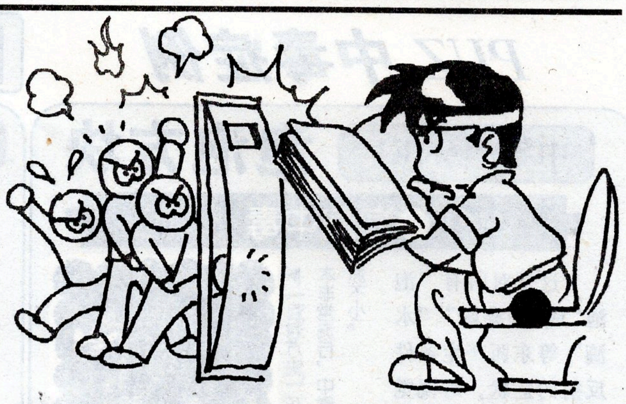
因编辑部资料来源广泛，加上能上INTERNET进行世界范围的搜寻，故所玩电脑游戏大都能找到秘技（乃正式秘技，非鸡鸣狗盗之修改偏方），目前已修炼到玩游戏非用秘技不可的地步。秘技＝病毒？

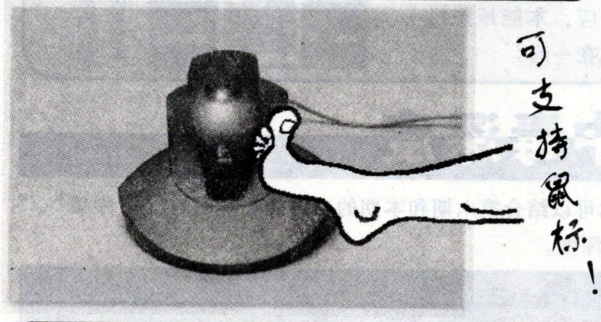
龙哥

A、迷恋厕所症

抱游戏书刊或600页《DOS手册》如厕，之后沉迷其中，任凭后来内急者千呼万唤，跺脚叫骂，亦坚守阵地，不急不躁，读书功夫修炼至此，亦叹为观止，现已到不入厕不能读书的程度。

病 因： 思念老D而传染此病，由模仿而至于条件反射。





B、火牛烧毁症

某日插上超任玩游戏，不刻，火牛（变压器）烧毁，满室糊味，认定日本原装超任绝无质量问题，定是国产火牛作祟，换一火牛试之，又糊。取珍藏双线大火牛接上，瞬间再糊。特工黄查之，超任内部短路也。

病 因： 崇洋媚外，尤其是日本。

C、三只“手”

病 因： 病因：半身不遂早期表现

龙哥之第三只“手”总爱放在桌面上，玩游戏时可用之复位、开关机，传闻还可取放磁碟，支持鼠标操作，自称还可自由取放抽屉中之物品。

特工黄

A、暴露癖

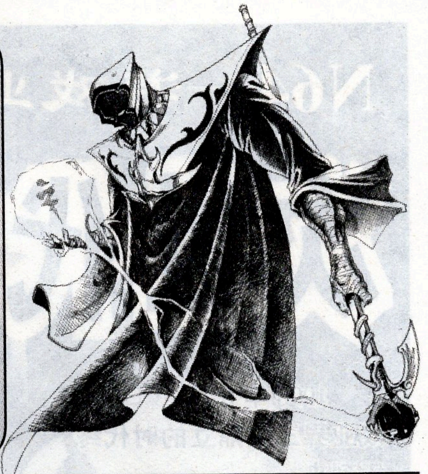
酷爱对各机器开膛，使游戏机或附设内脏暴露，从不上盖或固定螺丝，谓坏了好修。

病　因： 查潘光旦泽《性心理学》或谓遗传因素或谓病因不明，无医可治。

B、永不关机

开机后即不关机，谓减少开关机次数可延长机器寿命，还能防潮防虫防锈，且可随到随用，可提高工作效率，令患火灾恐惧症的主编天天心神不宁(因与上级单位签署一项关于出火灾追究领导责任的协议)。

病　因： 弗洛依德讲破坏欲极强者即特工黄之类



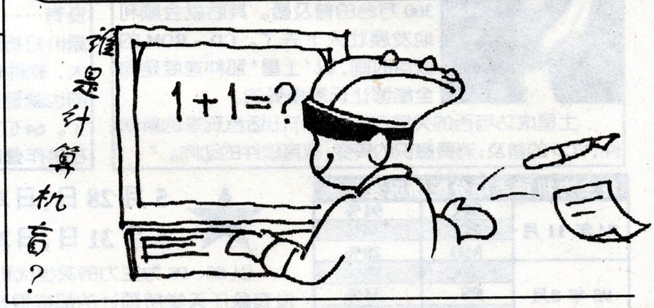


无类

迷信计算机症

做任何事，简单如 1＋1＝？写信封，查电话号码……均须开机，进 WINDOWS，计算，编排，打印……人厌其烦而自鸣得意，反对者被其斥之为“计算机盲”。

病　因： 偏执＋低效率，治疗方法：用棒痛击，使之休克，称休克疗法(见马南邨《燕山夜话》)

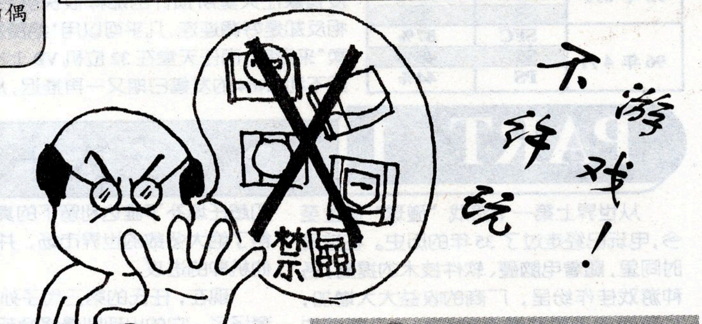


工作狂人症

经常每日工作 AM9:00—(次日)AM4:00，赶在其他编辑前将下月稿甚至下下月稿子写完，精力充沛，自称“八方不败”。

病　因： 作为忍者，为夺得“心中的偶像”不知火舞的青睐(玩笑……)





主编：

游戏杜绝症

任何时候不允许玩游戏!

病　因： 恐龙症



N64——游戏业最后的探戈！

特约撰稿人:叶伟

次世代机种全面比较

1996年6月23日，游戏业界三强鼎立的时代终于到来。

在新机种战争爆发的这一刻，回顾一下业界老大们当初的预言，想必是相当有意思的事情……

SS节节胜利 PS步步紧逼 N64出师不利



世嘉社长 中山隼雄

"……到95年3月为止能够卖出100万台的话，到96年的某个时候就会达到国内200万台、全世界300万台的普及量。其后就会顺利地发展壮大下去了。CD－ROM的读盘时间，以'土星'那种速度是完全能够让玩家接受的。

土星成功与否的关键在于：制作出适合玩家的新软件；VCD的普及；消费意识的转变；教育软件的动向。"

任天堂社长 山内溥



"……当然不能说32位机卖不出去，以零蛋而告终。把街机游戏移植到家庭中，这样的电玩迷连一、二百万都没有……32位机的销量将直线下降，原价打折后的主机是卖得越多损失越大，软件也大都滞销……95年能售出的也就是支撑着整个市场的SFC软件了。64位机也以95年底商战为目标，在劣作叠出、市场崩溃之际，N64将靠少数精锐软件商坚守着市场。"

各主力机种市场分配情况变化表

94年11月	SFC	91%
	PCE	34%
	MD	20%
95年8月	SFC	89%
	PS	31%
	SS	28%
96年4月	SFC	87%
	SS	48%
	PS	44%

★ 5月28日，日本SS 300万台突破、全世界超400万台

5月31日，日本PS 270万台达成、全世界500万台突破 ★

以SS、PS为主力的次世代机群，并没有象任天堂所预计的那样很快倒台，相反却是好调连连，几乎可以用"绝赞发卖"来形容；而任天堂在32位机VB上出师不利，N64的发售日期又一再推迟，从而为次世代机大举侵占市场创造了客观条件。"1996年第一季度任氏亏损20%以上"（日本经济新闻），这些恐怕都是山内溥当初没有料到的。

现在，N64终于横空出世。在这个三国鼎立的时代，它所扮演的角色究竟是曹操、孙权，还是刘备呢？

PART 1 三大主机的背景资料

从世界上第一个游戏"碰球"诞生至今，电玩已经走过了35年的历史。在这段时间里，随着电脑硬、软件技术的提高，各种游戏佳作纷呈，厂商的收益大大增加，从而使电子游戏最终成长为一个重要的娱乐产业。

作为电子游戏一个组成部分的家用游戏机，由于主机的改进而曾经掀起过三次浪潮：80年代初美国诞生了最早的家用游戏机"雅达利"、83年开始席卷全球的"任天堂红白机"、90年代登场的任氏后继机种"超级任天堂"。

雅达利的最盛期也是它的衰退期，由于软件的粗制滥造，它很快便退出了历史舞台。在此之后，任天堂成功地以红白机和超任填补了雅达利留下的真空，从而获得了绝大多数的世界市场，并抵挡住了其他机种的进攻。

现在，任氏的第三代子孙"N64"再次登场了，它的出现则最终掀起了家用游戏机的第四次浪潮。

然而，现在的实际情况与以前相比已大相径庭。发卖仅仅一年半的SS与PS，已经牢牢地控制了很大一部分的市场，是谁也不能忽视的中坚力量。

这两个机种在18个月的时间里，各自达到了近300万台的销量。如果把它们作为一个整体来看的话，次世代机在日本的拥有量已经接近600万台，软件销售量超过4000万份！这个成绩也超过了日本曾经发售的所有其它机种，其进步速度只有SFC可以与之比拟。

数字只能反映一方面的情况。次世代机另一个无法以数字形式来反映的情况是：无论是世嘉还是索尼，他们都拥有不同于任天堂的特点，都是难以取代的。

世嘉是世界街机业的领导者，并且拥有10年以上的家用游戏机制作经验，对家用游戏业情况十二分地熟悉；索尼则是世界家电业和电脑业的巨人，它利用属下的音像娱乐公司（SME）进行游戏设备与软件的销售，在销售网络上亦无可匹敌。

这样看来，任天堂产品独霸家用游戏机市场的可能性几乎不会存在。市场最终导向了多元化。

三大机种两年内的进程表

日期	SS	PS
93.11		索尼电脑娱乐会社(SCE)成立
94.3	世嘉发表土星模型	
94.5		索尼正式发表“PLAY STATION”名称
94.6	东京玩具展上展出土星实体及《VR 战士》、《梦游美国》	
94.10	电视广告开始放映	
94.11 21日	世嘉土星、V 土星发售，第一天销售量达 17 万台	
94.12 3日		PS 发卖，店头体验版“DEMOSTATION”开始工作
95.4.1	日立制作所的 H 土星发售开始	
95.5	土星 100 万台突破，美国发卖开始	PS100 万台突破
95.6	普及版发售，首次降价至3万4千8百日元	

日期	SS	PS	N64
95.7 21日		普及版 PS 发卖，首次降价至 29800 日元	
95.9		“PLAY STATION GROUP”建立	
95.10		对应软件超过 100 个	
95.11 25日			任天堂初心会展示 N64 主机及《马里奥 64》等软件
95.12	主机再次减价 5 千日元，发售《VR2》，销量突破 200 万台	PS 主机价格放开	
96.1	店头用演示软件《FLASH SEGASATURN》开始		
96.3	发售 2 万日元的新版本土星	发售 24800 日元的“战略配置”	
96.4		《铁拳》销量超过 100 万份	N64 接受店头预订
96.5	《NIGHTS》及 3D 手柄发表，突破 300 万台销量	日本销量 270 万台，世界销量 500 万台突破	美国 E3 展上新作推出
96.6 23日			N64 主机及三款游戏发售

PART 2 利矛坚盾，三大机种各特所长

3 个 CPU、具高扩张性的 SS



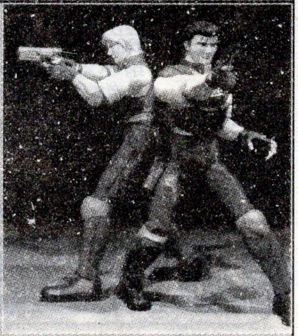
从特长上讲，世嘉土星是具有三 CPU(注意不是双 CPU)处理的高速能力、可作无限扩张的“怪物”。

一般的玩家只知道 SS 是双 CPU 处理的主机，但事实上土星还可以搭载 DSP 等辅助处理器。这样一旦三个处理器的能力得以全部共同发挥出来，其效果是难以预料的。

SS 的硬件特点是扩张性高。主机卡带槽中可以插入记录卡、网络卡，甚至是 64 位元处理器，这样可以及时使用最新的技术以弥补机能上的不足。此外，键盘、鼠标等配件也已经相继发表。

世嘉作为世界最大的街机生产商，对 SS 的提携将是土星软件最大的魅力所在——事实上现在已经移植的名作已经过半。此外与之相对应的是，各种配套周边设备(如光线枪、街机摇杆、方向盘等)使玩家在家庭中找到了街机的感觉。





▲外接记忆卡、多人分插等多种外设令 SS 的机主们可以更方便地玩游戏。

▲只有在大型游乐场中才能玩到的光枪游戏《VR 特警》现在在家里也可以玩到了。

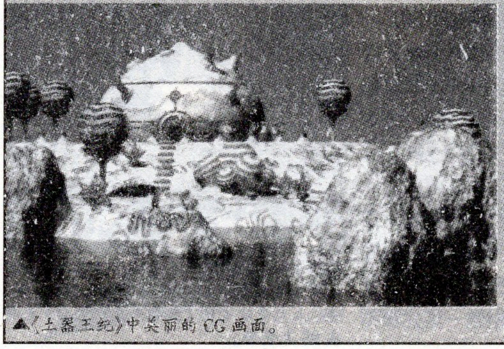
如今，土星在与软件商合作方面进行的相当顺利，非世嘉出品的软件数量占有很大的比例。如果能够有巨作级的软件出品的话，土星的前途无可限量。

具有优异声光效果的 PS



“注重音效和影像”，这个出发点最终使得 PS 拥有了相当出色的 3D 多边形处理能力。由于使用了 NAMCO 和 KONAMI 的街机基板技术，PS 的总和性能相当高。开发环境方面由于配套齐全，软件商能够得心应手进行软件的制作工作。这一点从 PS 预定出版软件数量激增上可以看出。

PS 的概念使得主机变成为一种“有趣的游戏机”，无论是从玩家还是开发商的角度来说，都有很大的选择余地。承袭了索尼制品一贯风格的 PS，在家庭化方面做得非常出色，确实给人们带来了“新时代娱乐系统”的感觉。



▲《土器王纪》中美丽的 CG 画面。

然而，软件过多过滥却是 PS 的一个致命的问题。正是由于主机有着相当出色的三维动画机能，大多数软件商把精力都集中到了画面与音响上，对于游戏性却没有太多的顾及。如《斗神传》这种除了好看几乎毫无游戏性可言的节目比比皆是，无须多久便会使玩家厌倦，这是 PS 急需解决的首要问题。

此外与世嘉和任天堂不同的是，索尼现在还没有属于自己的“专有角色”，游戏制作过于依赖软件商——尤其是南梦宫和史克威尔。离开了其它的制作商，世嘉可以靠《索尼克》和《VR 战士》赚钱，任天堂也可以靠《马利奥》发财，但如果南梦宫或者史克威尔弃索尼而去的话，PS 就会停步不前。

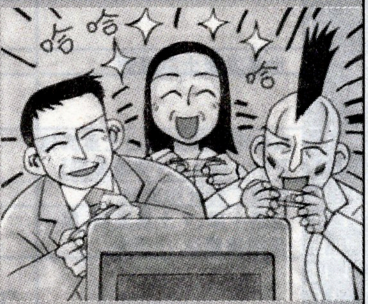
谜一般的正统派主机N64



N64是现在所知最少的一台主机。作为业界第一台64位元游戏机，每秒可以作5亿次加法计算的N64确实能力惊人，其多边形处理与贴面技术也几乎是完美无缺的。此外，N64的开发环境在发挥制作人员想象力方面作了很大的改进，可以说是最适合游戏开发的一台主机。

从红白机到超任，到如今的N64，任天堂"正统派游戏机路线"得到了延长。

N64目前最大的问题是价格－－尤其是软件的价格，几乎是CD游戏的两倍！如果说主机价格较高还可以忍受的话，作为长期投资的软件价格过高就是难以接受的了。此外由于卡带的成本过高，软件制作商所得的利润也大大少于制作CD游戏的收益。这样是否会造成N64游戏少、价格高的形象，从而走回NEO·GEO当初的老路呢？



▲任天堂游戏机的一贯宗旨就是能够老少皆宜，无论谁都能找到自己爱玩的游戏。

SS性能表	
签约软件商社	350社(4月底)
对应软件数	约280个
普及台数	300万台以上(日本)
累计软件销售数	不明
购买者年龄层	中学生－一般年龄层
软件平均售价	5800日元(450元人民币)
代表游戏	VR战士2
CPU	主处理器SH2(32位元RISC)X2 音响处理器M68000
内存	总计36Mb(4.5Mb)
图形处理能力	同时发色数1670万种以上、专用CG处理器阴影描绘机能、肌理描绘机能、贴面机能等
特殊机能	扩大、缩小、回转、变形机能等
卷轴能力	最大5层卷轴(带特殊机能)
音响输出	PCM32音源
画面输出	AV、RF、SVHS、RGB
CD－ROM	智慧倍速CD－ROM

PS性能表	
签约软件商社	约500社(4月底)
对应软件数	约350个
普及台数	270万台(日本)
累计软件销售数	约2000万份
购买者年龄层	小学生－高中生
软件平均售价	5800日元(450元人民币)
代表游戏	铁拳2
CPU	R3000(民用版)32位RISC处理器
内存	总计28Mb(3.5M)
图形处理能力	同时发色数1677万种、36万个多边形/秒处理能力贴面机能、MDEC动画再生机能
特殊机能	最大4000个单角色分辨率
音响输出	PCM24音源
画面输出	AV、SVHS、RGB
CD－ROM	倍速CD－ROM

N64性能表	
签约软件商社	70社(日本50社)
对应软件数	年内20－25个
普及台数	初期推出50万台
累计软件销售数	——
购买者年龄层	——
软件平均售价	9800日元
代表游戏	超级马里奥64
CPU	R4300i64位RISC处理器
内存	RAMBUS DRAM 36Mb(4.5M)
图形处理能力	同时发色数209万色、内藏专用音响处理器、图形处理器、取样描画处理器
音响输出	ADPCM64音源
画面输出	AV、SVHS

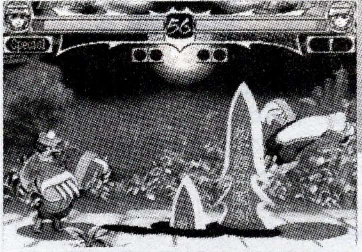
PART 3 各机种软件战略及今后展望

世嘉土星与"土星家庭"

SS 高度移植的街机作品源源不断，游戏性高的节目极多！



▲近年来大人气的街机节目移植到SS上都获得了成功，并成为目前SS游戏的台柱子。



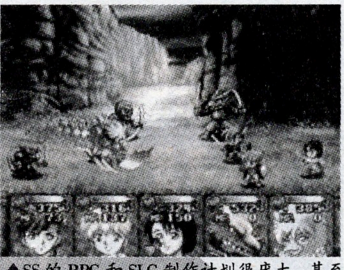
▲《VAMPARE HUNTER》(恶魔战士)是继《SF ZERO》之后CAPCOM的又一人气力作，利用SS表现得相当完美。

街机作品的移植是世嘉土星战略中最重要的一环。从AM2的《VR战士》系列开始，街机制作部门与家用游戏制作部门通力协作，使得高质量的移植作品得以实现。此外，原创游戏的完成度也相当高，如《飞龙》系列，使3D射击游戏达到了前所未有的高峰。《飞龙》的成功也促进了世嘉内部各部门之间的竞争，从而大大提高了土星游戏成品的质量。

另一方面，非世嘉的其他商社游戏的移植工作也进行得相当顺利，这其中尤以CAPCOM的《VAMPARE HUNTER》和ATLUS的《首领蜂》这两类2D游戏为代表。与其他机种相比，土星的2D画面处理能力更受到玩家与业界的好评。

针对SNK《'95格斗之王》这种使用CD－ROM后会使读盘时间大大增加的游戏，世嘉首次尝试了使用卡带作为辅助手段的《TWIN ADVANCED ROM SYSTEM》，其优异的完成度不仅证明了使用这种手段的正确，更证明了土星的扩张性完全可以信赖的。

发售一年半以来，世嘉围绕着街机移植游戏所作的战术已经获得了巨大的成功。接下来的任务，是逐渐将重点转移到其它软件商社上。今年土星将会推出经过长时间策划制作的大型RPG，相信一定会获得极其丰富的收获。

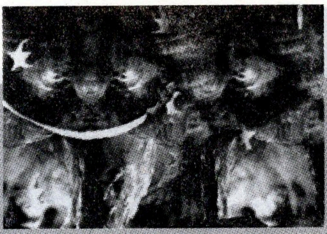


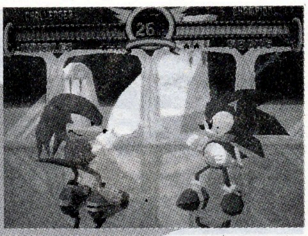
▲SS的RPG和SLG制作计划很庞大，甚至还有台湾的著名厂商制作的中文RPG。看，SFC上大受欢迎的《亚鲁巴战记外传》也将在SS上登场。

SS 3D制作系统进一步完善，多边形游戏超进化期待！

有机会一睹世嘉最新的原创游戏《NIGHTS》的玩家，对土星的3D处理能力一定会有全新的认识。这个全3D多边形即时处理的游戏，采用了许多土星新开发出的机能，堪称世嘉3D技术的结晶。

如果单单从技术的角度上来说，已经正式推出的街机游戏《对战索尼克》是最令人难忘的。那种柔和的动感使你完全忘却这是一个多边形的游戏，而产生观看动画片之感觉。该游戏已经宣布了土星版的移植计划，显然，制作小组会再次使用新技术来达到这种效果，这也表明SS的多边形处理能力完全可以再一次得到提高。


▲《NiGHTS》不但图像出众，游戏性也是很强的。


▲SONIC也进入格斗游戏了，瞧它细胳膊细腿。

土星是对技术力要求很高的机器，随着开发环境的进一步完善，它的能力正逐步展现在开发人员的面前。对硬件研究者来说，几乎每天都会找到一种新的技巧，土星的限界显然难以估量。

SS版本的《VR战士3》如果正式发售，肯定会成为游戏业上的一个新神话。如果以土星的机能便能够做到这一点，那只能说明我们现在对它的了解真是太少太少了。


◀如果SS上推出《VF3》的话，是否要加卡呢？

SS 世嘉事业部长冈村秀树谈土星未来的战略

业界三分天下以后，土星最大的优势主要是其“2D、3D”表现的自由度比较平均，比起其他机种，SS可以制作的软件的式样更多。未来游戏的发展方向固然是以3D为主，但是如果过于偏颇，未必适合玩家的胃口。此外，世嘉本身的软件也使土星具有强大的魅力。

今夏以后，土星将以RPG为中心发表大量的作品，这其中有一些是以前没有宣布的，另有一个是可以进行网络游戏的RPG。

说到网络，当然少不了提到土星的英特网接口，但这只是一个方面。作为游戏机来说，SS主要会在网络对战方面作较大的发展，这将是非常有趣的。引入网络概念之后，原有的游戏系统将会发生很大的变化，希望从此以后能够构筑起一个全新的游戏世界。

随着软件游戏性的进一步提高，世嘉新研制的SS立体手柄就可能会成为将来土星的标准配置，此外其它类型的手柄——甚至是同街机完全相同的手柄也都会出现。

基本上，土星下一个目标就是在今年年末、明年年初左右达到日本国内500万台的销量，这是当初就制订下的计划。现在看来，土星在次世代机群中成为首选机种已经是可以保证的了。

比例(截止至5月25日，游戏总数为256个)			
ACT	15%	RAC	4%
STG	11%	ADV	10%
SLG	10%	TAB	15%
RPG	7%	PUZ	7%
SPG	8%	ETC	13%

土星软件销售业绩10佳

1	VR战士2	3D-ACT	SEGA	6	VR警察	3D-STG	SEGA
2	世嘉拉力	RAC	SEGA	7	VF完美版	3D-ACT	SEGA
3	VR战士	3D-ACT	SEGA	8	铁甲飞龙2	3D-STG	SEGA
4	梦游美国	3D-RAC	SEGA	9	街霸ZERO	ACT	CAPCOM
5	恶魔猎手	ACT	CAPCOM	10	95格斗之王	ACT	SNK

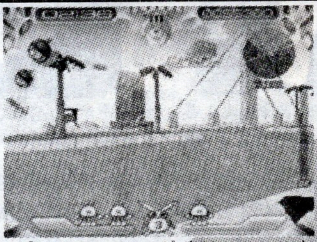
索尼的又一利器PLAYSTATION

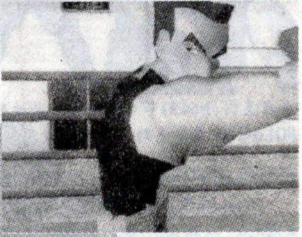
PS 高超的3D处理能力和开放的开发环境，集结所有游戏的PS

“所有游戏在这里集结！”这是当初PS发售时的一句广告语。PS的软件战略也可用此一言以蔽之。从原创游戏，到街机与电脑移植作品，到ACT、STG、RPG等等，丰富的软件种类是PS最大的财富。现在，PS保持着次世代机软件数量最大的记录，这个局面与索尼的努力是分不开的。

此外，PS的开发环境也相当优越。提供给软件商们的开发器材价格低廉而系统充实，这为更多商社的加入做好了准备，也有利于新创作人员的发展。在商品的流通环节上，索尼有着其他会社不可能拥有的便利网络和市场调节手段，未来还将会有不少针对玩家的优惠措施。


▲瞧瞧这些栩栩如生的CG人物，《铁拳2》能不走红吗？

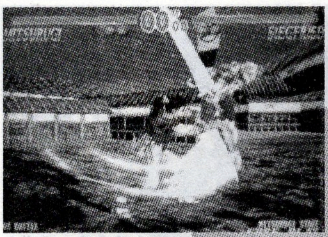

▲《JUMPING FLASH!》获得好评后迅速推出了2代。


▲《BOXER'S ROAD》是一款含育成因素的SPG。

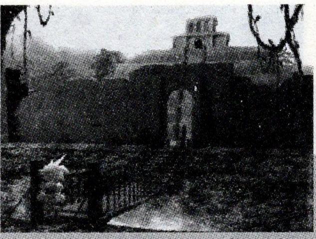
索尼的孜孜不倦使得PS的硬件机能获得了很高的评价。与此相反的是，一年半以来发售的287个游戏，绝大多数都受到了业界的指摘，被评论为“未及中等水平”。游戏性缺乏确实是该机种普遍存在的问题，但是相信随着时间的推移和自然的淘汰，会有一些画面、音响以及游戏性均十分优异的作品问世。


▲哇，这么多游戏！请问多少钱一斤？！

在PS的软件中，不光有突破了100万份销量的《铁拳2》，还有彻底追求3D效果的《JUMPING FLASH!》和高度独创性的《BOXER'S ROAD》等实验题材的作品。这些软件今后的取向值得注意。



▲手持各种武器的战斗的狠斗，这就是《SOUL EDGE》。



▲用32位机能制作的大作《FF Ⅶ》当然是值得期待啦！

人气大作的钥匙掌握在南梦宫、柯纳米，还有史克威尔的手中 PS

具有丰富软件数量的PS，今后的主要计划围绕着几个大作展开。

南梦宫方面，将移植今春推出的街机作品《SOUL EDGE》。该游戏是使用武器的3D对战格斗节目，画面华丽、爽快感出众。由于该游戏是在与PS完全互换的SYSTEM11底板上开发的，所以没有人会怀疑PS版本的移植度，相信会象《铁拳2》那样作更大的改进。

柯纳米的《VANDEL HEARTS》是今夏令人注目的RPG大作；史克威尔则有着人气度第一的《FF7》。这两家公司今后的系列作品都是值得期待的。

从表面上看，索尼与各软件公司保持着非常友好的关系，这主要是其缺乏自身独立的创作队伍所导致的。必须正视的是，南梦宫也好、柯纳米也好、史克威尔也好，都是唯利是图的软件会社，谁也不能保证它们会从一而终。索尼把未来寄托在这些公司之上，并非是绝对保险的——N64的今天就是一个很好的例子。更何况，这些公司都已表态不排除加入其他机种的可能性，这对PS来说是一个危险的信号。

PS 索尼企画部长佐伯先生谈PS今后的战略

PS的优越之处在于开发环境的完善，对创作者来说其才能能够得到很大的发挥。这是具有很大魅力的。

至于与其它机种的对抗策略，索尼并没有特别考虑过。PS总的发展方向仍然根据公司的基本计划在一步步的进行中。

最初在PS发售的时候，我就想过以前游戏界限恐怕会因此而扩大，现在更坚定了我的想法。今后索尼将会在游戏产业的扩大方面有进一步的发展，新类型的软件和新软件制作人会纷纷诞生。到时候也许会有人说“是这个人啊！”或是“是这个东西啊！”，那就表示索尼的计划成功了。

除此以外，索尼会就玩家对PS的建议和意见，在最近发表一次对答，这也将表明PS的未来发展方向。

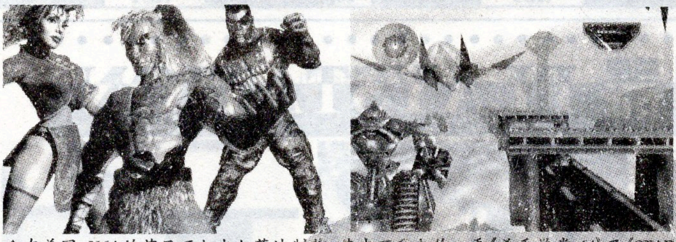
以后的目标嘛……自然是达到国内500万台的销售量，请各位大力支持。

比例(截止至5月底，游戏总数为287个)			
ACT	16%	RAC	5%
STG	14%	ADV	7%
SLG	13%	TAB	15%
RPG	3%	PUZ	9%
SPG	8%	ETC	10%

PS 软件销售业绩10佳

1	铁拳2	3D－ACT	NAMCO	6	阿克传说	RPG	SONY
2	铁拳	3D－ACT	NAMCO	7	BIO HAZARD	ACT/AVG	CAPCOM
3	山脊赛车完美版	3D－RAC	NAMCO	8	机动战士高达	3D－STG	BANDAI
4	山脊赛车	3D－RAC	NAMCO	9	心跳纪念品	SLG	KONAMI
5	斗神传	3D－ACT	TAKARA	10	斗神传2	3D－ACT	TAKARA

史上机能最强劲的任天堂64



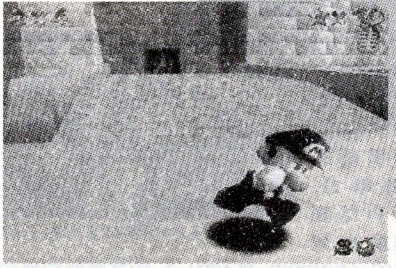
▲在美国，N64的节目正如火如荼地制作，其中不乏大作。看《杀手学堂64》及《STAR FOX64》(改由老美制作啦?)即将完成，它们都是曾在SFC上大获成功的作品。

全多边形机能加立体手柄开拓游戏新大陆的N64 N64

“N64改变了游戏。”任天堂在其64位机的宣传广告上这样说道，与此相对应的，是屏幕上3D手柄和灵活溜动的马里奥。卡带加上64位CPU的高速处理机能，使N64在角色的反应和灵活度方面明显高出一筹。

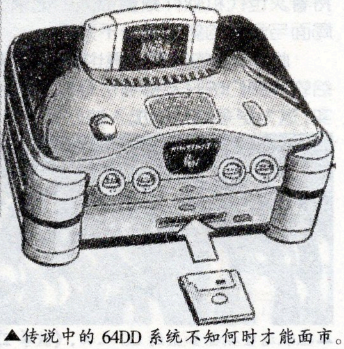
也正是因为卡带的缘由，加上主机强大的3D处理能力，使得N64不可能再制作同次世代机相同的游戏节目。如果它要获得成功，就必然要制作一些容量不大、但游戏性却相当出色的三维软件，配合匠心独具的立体手柄，确实能够给电子游戏带来新的感觉。

N64的主要问题还是在所选用的媒体上。事实上CD－ROM已经被证明是一种非常适合家用的媒体形式，而且与当今多媒体时代相吻合，其性能价格比也相当优越。而卡带不仅会限制软件开发商的创意和想象力，而且又无法满足开发商在利润上的要求，这样造成开发工作踌躇不前也是自然的。虽然现在已经有不少会社加盟N64(包括柯纳米)，也有不少软件登上了制作计划表，但是真正确定了出版日期的，除了与主机同时发售3个游戏外一个都没有，这也从一个侧面反映了软件商们那种犹豫不决的心态——而这种心态完全是由卡带这种媒体形式所带来的。



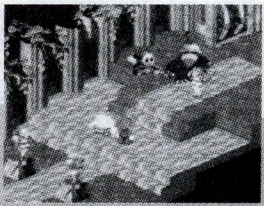
▲使用3D摇杆让马里奥转圈奔跑感觉非常流畅，这是普通十字键所不能达到的。

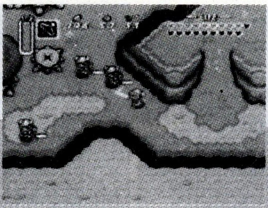
在N64发售后的一年之内，并不会推出专用磁碟机系统。那么，单单靠卡带是否可以达到任天堂原定的目标？这是很难预料的。此外，如果N64所创造的新游戏世界由于过于新潮而不能为普通玩家所接受的话，任天堂未来肯定将陷入苦战。

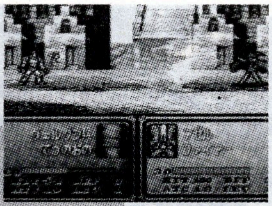


▲传说中的64DD系统不知何时才能面市。

N64 以超任游戏为中心强力的反击


▲NINTENDO 与 SQUARE 携手制作的《马里奥 RPG》在 N64 上推出续集的话，效果想必会更人吃惊的吧！


▲老牌 A·RPG《赛尔达传说》也已开始制作 N64 版了，仍旧由宫本茂负责监制。


▲任天堂的超人气作品《火炎之纹章》系列会在 N64 上推出吗？我想答案是肯定的。

N64 最重要的武器显然就是翻炒超任时代的冷饭。比如现在推出的马里奥就是一例，与此相同的还有《马里奥 RPG2》、《马里奥赛车》、《赛尔达传说》等等。但是令任氏头疼的是，史克威尔和南梦宫已移情别恋，一时半会儿看来难以破镜重圆；ENIX 神秘莫测，至今没有表明正确立场，业界也一直流传着它与 SS 的陈仓暗渡；显然，如果没有这三家公司的协助，N64 根本没法做出一锅香喷喷的蛋炒饭。

看来，至少在今年以内，N64 在软件方面是不会有太大的起色了。从来都是对 RPG 和 SLG 情有独钟的任天堂，居然没有一个文字游戏登上 N64 的发售计划表，这是令人十分无奈的事。

如果，新型磁碟机系统被证实了是一种合适的媒体环境，在利益的驱动下大公司必然会考虑加盟。也许 N64 真正的反击一直要到此时才能展开——但是以目前 N64 的性能来看，这一击是相当可怕的。

N64 任天堂宣传部部长今西弘史谈 N64 今后战略

主机的对象年龄层主要定在小学生到中学生，与原来的用户层基本相同。

次世代机对 N64 根本不会有任何影响，因为这根本是两种完全不同的机器。N64 的能力之大，不是次世代机能够达到的。它能够制作"活"的游戏，所提供软件质量高、对玩家充满魅力，符合玩家的要求。

基本上预计明年 3 月在日本能够达到 360 万台的销量，在主机普及之后价格必然会有所下降，到那时发展就会一切顺利了。

最新消息 如期发卖的 N64 出师不利

N64 于 6 月 23 日如约发卖，初日的出荷量 30 万台。到 6 月底为止再追加 20 万台，到 7、8 月以后预计每月出荷 50 万台。任天堂计划在 97 年 3 月末达到国内 360 万台，美国 140 万台合计 500 万台的目标。

以上是 7 月 5 日日刊的消息，但据本刊驻日本特约记者常春发回的消息，按照 7 月 1 日的情况来看，因到今年秋天为止只有 3 个软件，而使 N64 的销售量进展缓慢，商店里的 N64 堆积如山，其软件的销售情况（和机体同时构入情况）：《马里奥 64》99%，《飞翔之翼 64》54%，《最强羽生将棋》3%。另，SETA 公司开发出互通于 N64 的业务用机板。

PART 4 最终的决定究竟是……

SS、PS、N64。

如果是有钱有闲的主儿，相信不会作任何考虑：通通买下吧！然而对绝大多数玩家——尤其是国内玩家来说，只能在其中选择一、二了。那么究竟该作何决定呢？

要素一：价格

N64 的价格相当昂贵，尤其是软件更厉害，几乎超过光碟一倍。是否值得作这番投资？请仔细考虑一下。

要素二：软件数量

如今软件数量的多寡依次为 PS、SS、N64。当然真正值得玩的游戏也就是那么几个，但是可选择的种类多少也是重要的因素。

要素三：角色的魅力

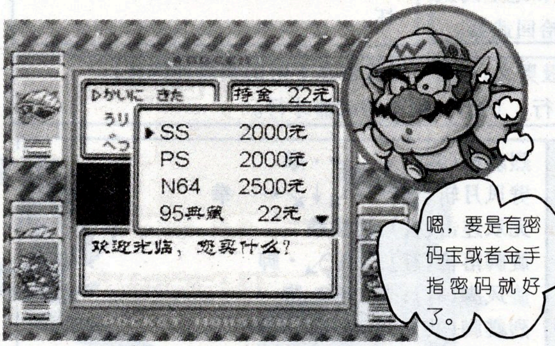
世嘉的《索尼克》、《VF》系列；任天堂的《马里奥》系列；PS 现在靠的是南梦宫和史克威尔。到底那些角色是你最为心仪的呢？作一个最正确的选择吧。

要素四：多聊聊

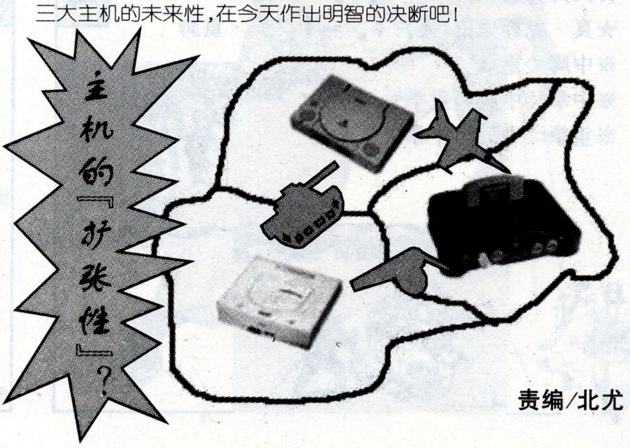
不要总是一个人苦思冥想。找一个同道的朋友商量一下，看看别人是怎么看问题的，这样对自己也会有很大的启发。

要素五：未来性

游戏主机的扩张性能是未来性的主要内容。仔细研究一下这三大主机的未来性，在今天作出明智的决断吧！




▲瞧，马里奥、大金刚、索尼克、VR 战士、SCE 三姐妹你喜欢哪一个呢？



责编/北尤



机种：SS

类型：FGT

厂商：DATAEAST

媒体：光盘



基本系统

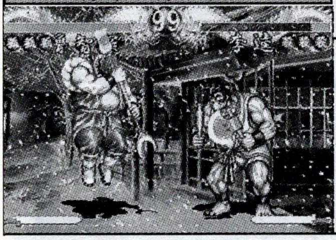
←：上、中段防御
↙：下段防御
空中←：空中防御
→→：前冲
←←：疾退
←←←：转身跑



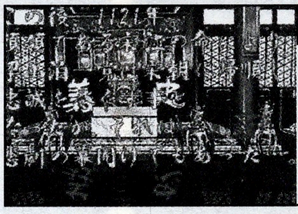
特殊系统·武器投掷

当玩家输入“重拳＋重脚”后人物便会将手中的武器投出，而且对手中招后会立即晕倒。

特殊系统·浮跃

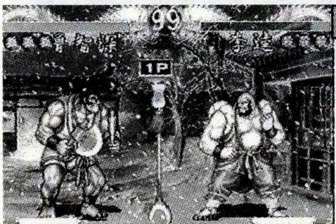


游戏中同时按“轻拳＋轻脚”后，人物便会轻轻跳起，以减少空中的停留时间。



结　局

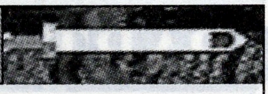
这回的结局除了每人的结局对白不同外，都会以《水浒传》的原著故事为完结，难道这就是“忠实于原著”？



特殊系统·放下与拾起武器

由于每位角色都有部分必杀技及一个超必杀技是要在手中没有武器时才能使出的，而且没有武器在手时可以使出拳脚的连续技，故游戏中玩家只要同时按“中拳＋中脚”，角色就会放下武器，当角色和地上的武器重叠时，用相同的方法就可以拾回武器。

注意角色的武器槽



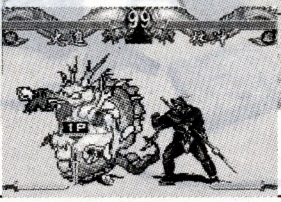
可别把画面下方的武器槽当作是超必杀能量槽，它是用于表示武器的损伤程度，当全红时武器即损坏。

招式注解　·　顺序按键；＋　同时按键；☆　秘奥义；★　究极奥义；※　无武器在手时的拳脚连续技；（共）　有无武器均可的共通技；（有）　须有武器在手才行；（无）　须不持武器才行。

九纹龙·史进

龙迅炮(共)：↓↘→·拳
龙炎斩(有)：→↓↘·拳
疾火烈拳(无)：↓↙←·拳
落步膝(共)：↓↑·脚
☆天升龙霸(有)：←→↘↓↙←·拳
★真·龙神凭依(无)：↓↙←↓↙←·重脚
※中脚⇨重拳
※中拳⇨中脚⇨重拳
※重拳⇨中脚⇨中拳⇨重脚







豹子头·林冲

烈豹招(共)：↓↘→·拳
劈风月斩(共)：→↘↓↙←·拳
无双连击(有)：连按拳
旋脚落枪(有)：→↓↘·脚
旋风脚(有)：↓↘→·脚
烈震脚(共)：→＋重脚
无双连击袭(有)：三个拳同时按
☆白虎袭激斩·改(有)：→↘↓↙←·脚
★真·豹神凭依(无)：↓↙←↓↙←·重脚
※重脚⇨重拳
※轻脚⇨中拳⇨重拳
※轻脚⇨轻拳⇨中脚⇨重拳



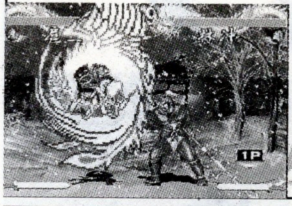


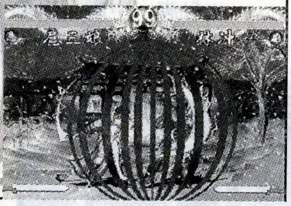




一丈青·扈三娘

仙空波(共):↓↘→·拳
连环脚(共):↓↘→·脚
疾风斩(有):→↓↘·拳
三角蹴(共):跳至画面边缘时按反方向
☆真空风轫杀(有):空中↓↘→·拳
★真·风神凭依(无):空中↓↙←↓↙←·重脚
※中拳⇨重拳
※蹲下重拳⇨中拳⇨中脚
※轻脚⇨中拳⇨重脚⇨重拳

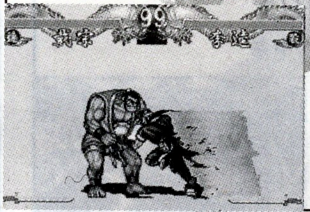


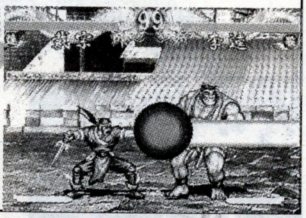


神行太保·戴宗



飞翔波(共):空中↓↘→·拳(最大五回)
落风捶(共):→↓↘·拳
烈波掌(共):↙→·拳
神行法(共):↓↙←·任意拳或脚
或同时按三拳或三脚
三角蹴(共):跳至画面边缘时按反方向
☆击斩靠(无):↓↘→·脚
★天罗刚掌波(有):→↘↓↙←→·重拳
※中脚⇨重脚　※轻拳⇨重拳⇨重脚
※轻拳⇨轻脚⇨中脚⇨重脚

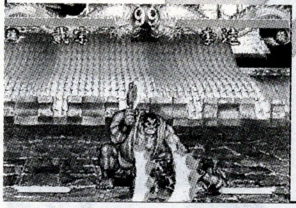


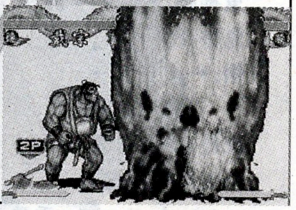


黑旋风·李逵



地烈断(共):↓↙←·拳
火炎息(共):→↓↘·拳
黑旋风(有):→↙↓↘→·拳
李逵台风(无):空中↓↘→·脚
☆斩开炒匀(有):→↘↓↙←·脚
★地裂爆炎碎(无):↓↙←↙↓↘→·重拳
※蹲下中拳⇨重拳
※轻脚⇨中拳⇨重脚
※轻脚⇨轻拳⇨中拳⇨重拳

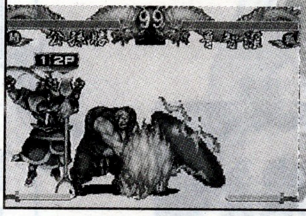




花和尚·鲁智深



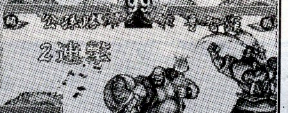
飞影旋杀阵(有):↙→.脚
罗刹(有):空中→←→·拳
狼牙灭冻(无):↓↙←·拳
狼爪灭冻(无):↓↙←·脚
起云烟(共):←↙↓↘→·拳
(紧按拳摇杆一圈可加三段力量)
☆地狱波乘(共):接近←↓↙·重拳
★真炎起云烟(无):↓↙←↙↓↘→·重拳
※蹲下中拳⇨蹲下重拳
※轻拳⇨中脚⇨中拳
※轻脚⇨中脚⇨中拳⇨重脚

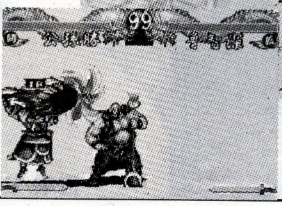




入云龙·公孙胜

幻魔烈韋(有):↓↙←·拳
幻魔破膝脚(有):↓↙←·脚
风车杀(共):↓↘→·拳
烈镖杀(共):→←→·拳
扫地杀(共):↓↘→·脚
幻缚仙击(有):接近时←↙↓↘→↓·拳
三角蹴(共):跳至画面边缘时按反方向
☆东西南北中央不败弹(无):空中↓↘→·拳
★猛袭肉弹跳(有):↓↙←↓↙←·重拳
※蹲下中拳·蹲下重拳
※轻脚·中拳·重脚
※轻脚·轻拳·中拳·重拳



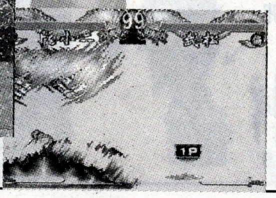




行者·武松

鸳鸯脚(共):↓↙←·脚
鸳鸯落杀脚(无):↓↙←↙·脚
猛虎爪击(有):→↓↘·拳
龙髯打云(无):↓↙←·拳
乾坤倒落(无):接近←↙↓↘→·拳(可空中)
烈旋空舞(共):接近←↙↓↘→↓·拳
飞翔击膝(共):→+重脚
☆猛虎地碎弹(无):←→↘↓↙←·拳
★卑劣先制击(有):开局前紧按三个拳
※中拳⇨重脚　※轻脚⇨轻拳⇨中拳
※轻脚⇨蹲下轻拳⇨中拳⇨重拳

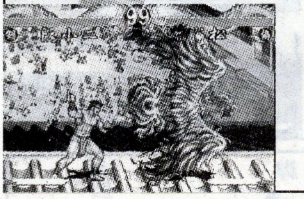
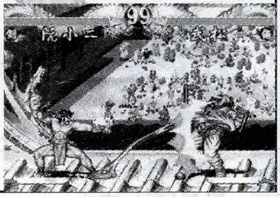






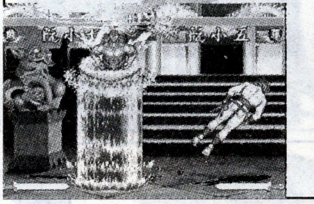
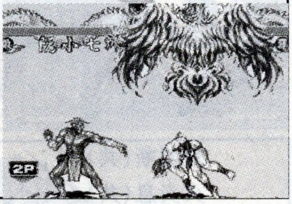
立地太岁·阮小二

月牙镖(共):↓↘→·拳
乾坤水龙脚(共):→↓↘·脚
妖手段(有):↓↑·拳
操水法(有):←↙↓↘→·脚
登壁脚(共):前冲中遇画面边缘时按脚反弹
登壁袭(共):登壁脚空翻时↓+脚
雹(无):空中↓↙←·拳
☆魔水乱手杀(有):→↘↓↙←·脚
★凤凰召唤斩(无):↓↙←↙↓↘→·重拳
※中拳⇨蹲下重拳
※轻脚⇨中拳⇨重脚
※轻脚⇨轻拳⇨中拳⇨中拳

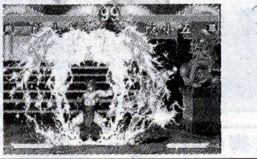
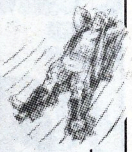
短命二郎·阮小五

吃了它吧(共):←(蓄)→·拳
旋莲华(共):↙↓↘↓↙·脚
幻流升(共):↓↙←·拳
闪裂阵(有):连按拳(可移动)
登壁脚(共):前冲中遇画面两端按脚反弹
登壁袭(共):登壁脚空翻时↓+脚
无影转脚(共):→↘↓↙←·脚
☆扰心乱神(有):↓↙←·脚
★凤凰召唤击(无):↓↙←↙↓↘→·重拳
※蹲下中拳·重拳
※轻脚·中脚·重脚
※轻脚·轻拳·蹲下中脚·重拳

活阎罗·阮小七

月牙镖(共):↓↘→·拳
乾坤雷龙脚(共):→↓↘·脚
三连脚(无):↓↙←·脚
幻流升(共):↓↙←·拳
闪裂阵(有):连按拳
连环夏监蹴(无):普通技击中对手时↓↑·脚
无影转脚(共):→↘↓↙←·脚
☆雷龙冲(有):←→↘↓↙←·拳
★凤凰召唤灭(无):↓↙←↙↓↘→·重拳
※中脚⇨重脚
※轻拳⇨中拳⇨蹲下重拳
※轻脚⇨蹲下轻拳⇨中拳⇨重拳

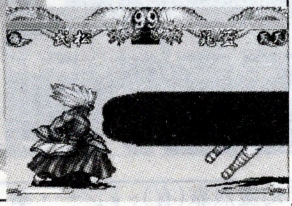
托塔天王·晁盖

变身前

冲鬼阵:↓↘→·拳
鬼神脚:↓↙←·脚
小盟鬼:↓↙←·拳
变身:被KO时按住三拳不放直至下局开始

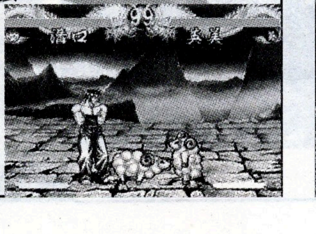
变身后

鬼神脚:↓↙←·脚
鬼神炎:→↓↘·拳
钢:←↙↓↘→·
三脚同时按
虎扑:→+重拳
☆五火鬼吼炮:
→↘↓↙←→·重拳

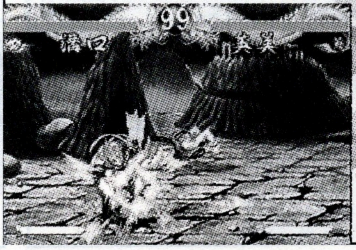
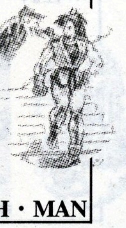
沟口诚

虎破:↓↘→·拳
空中虎破(斜):空中↓↘→·脚(最多五回)
空中虎破(横):空中↓↘→·拳(最多五回)
虎踢:↓↙←·脚
空中虎踢:空中↓↙←·脚
虎流碎:→↓↘·拳
威血路雨:→↘↓↙←·拳
超虎破:↓↘→·三拳同时按
通天碎:→↓↘·三拳同时按
☆羊之咒:→↘↓↙←→
↘↓↙←·重拳

英美

斩空波:↓↘→·拳
划空波:空中↓↘→·拳
煌刀斩:→↓↘·拳
二连脚:↓↙←·脚
华丽锁链:↓↘→·脚
天使之矛:空中↓↙←·脚
旋空斩:空中↓↙←·拳
☆终极死亡:←→↘↓↙←·重拳

责编/H·MAN

《超级街霸Ⅱ X》

新技补遗

机种:ARC,3DO,PC | 类型:ACT | 厂商:CAPCOM

《SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X》是《街霸Ⅱ》的最后一作,街机与3DO上都有该作品,PC机上也有它的美版移植作《SUPER STREET FIGHTER Ⅱ TURBO》。它比以前的《街霸》新增了超必杀技和许多特殊技,之后推出《街霸ZERO》虽说口号是回到原点,但玩家还是能明显看出它带有大量《街霸X》的影子。本刊曾经登过《X》的超必杀技,在这次补遗篇中则是应广大3DO和PC玩家的要求重点介绍16人的特殊技巧,至于隐藏人物豪鬼的技巧在《街霸ZERO》中被完全保留并发挥,在这就不再介绍了。

注:·表示顺序输入
+表示同时输入
☆表示超必杀技

隆 RYU

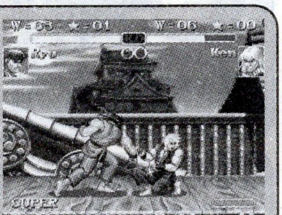
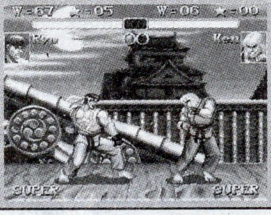
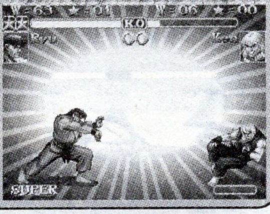
蹲防不能技!

●锁骨割:→+中拳

勇往直前,但实用性不大!

●走马连环拳:→+重拳

☆真空波动拳:↓↘→↓↘→·拳

肯 KEN

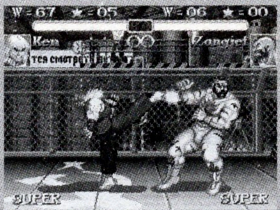
蹲防不能技!

●铊落踢:→↘↓·腿

超长的攻击范围的华丽腿法!

●镰扫踢:↓↘→·腿

☆升龙裂破:↓↘→↓↘·拳


春丽 CHUN-LI

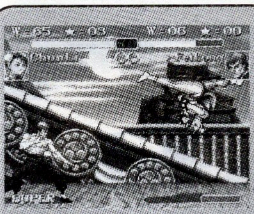
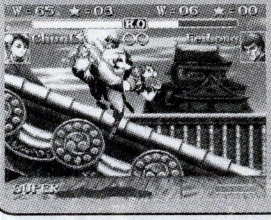
指令完全变更,在空中更易出了!

●回转鹤脚蹴:(空中)←(蓄)→·腿

新的强力对空技!

●天升脚:↓(蓄)↑·腿

☆千裂脚:←(蓄)→←→·脚

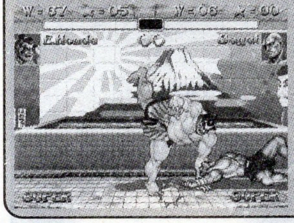
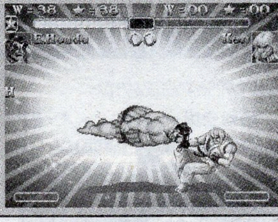




本田 E-HONDA

最残酷的摔技之一!

●大银杏摔:→↘↓↙←·拳

☆鬼无双:←(蓄)→←→·拳

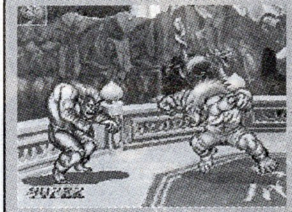
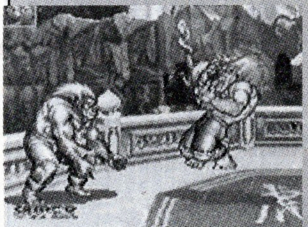
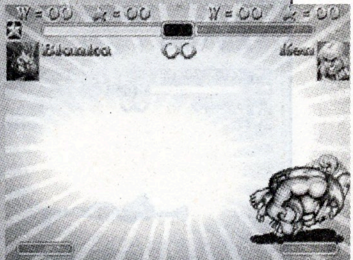
布兰卡 BLANKA

不要吓坏了对手!

●惊咏前冲:→+三脚同时按

●惊咏后冲:←+三脚同时按

☆突进滚击:←(蓄)→←→·拳

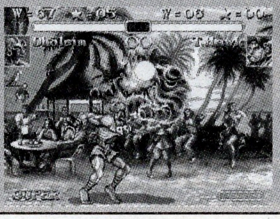
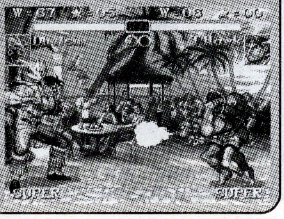




达尔锡 DHALSIM

燃烧吧，正上方的敌人！

●瑜珈天火：←↙↓↘→・腿

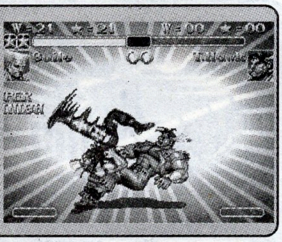
☆瑜珈妖火：←↙↓↘→←↙↓↘→・拳

古烈 GUILE

真可怜，每次都是重点不改造对象

☆连环脚刀：↙(蓄)，↘↙↗・腿



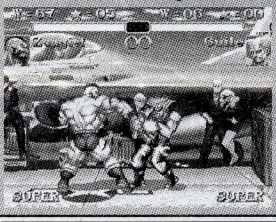
桑基尔夫 ZANGIEF

粉碎一切物理攻击及魔法攻击！

●碎金掌：→↓↘・拳

☆终极原子弹爆炸：

绕方向键两圈・拳



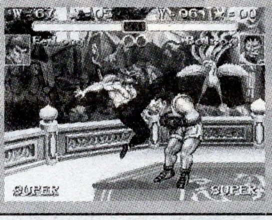
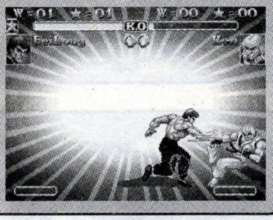

飞龙 FEI－LONG

极快的空中进攻招式！

●烈空脚：←↙↓↘→↗・脚

☆烈火真拳：

↓↘→↓↘→・拳

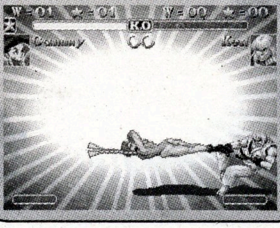
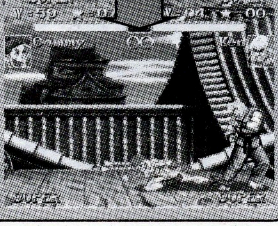
嘉米 CAMMY

唯一由空中进攻却攻击下盘的招式！

●飞跃攻击：↙↓↘→↗・拳，

跳跃后，←(→)＋腿

☆旋转飞箭踢：↓↘→↓↘・腿

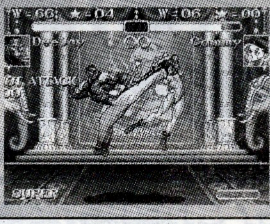




迪杰 DEEJAY

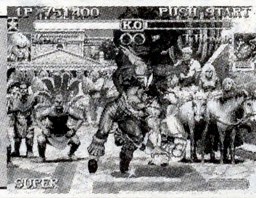
迪杰和春丽是同门吗？

●豹跃击：↓(蓄)↑・脚

☆连环旋转踢：←(蓄)→←→・脚




猎鹰 T.HAWK



没什么长进的家伙

☆连环台风：方向键回转两圈・拳

拜森 M.BISON

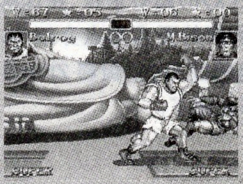
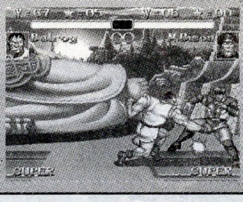
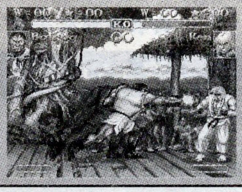
和扫膛腿有异曲同工之妙！

●地面冲直拳：←(蓄)↘・拳

和冲勾拳的区别在于能击飞对手！

●突进冲勾拳：←(蓄)↘・腿

☆疯狂野牛拳：←(蓄)→←→・拳

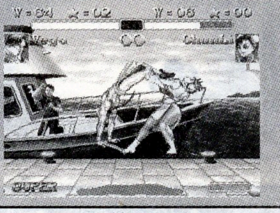
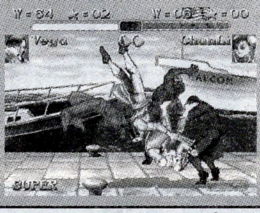




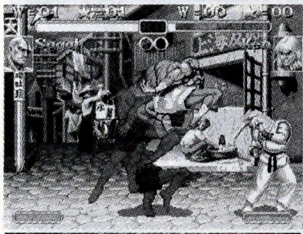
巴洛克 BALROG

什么？后滚翻也具有攻击力

●天空重击：↙(蓄)→・腿

☆翻滚流星落：↙(蓄)↘↙↗腿，近敌时←(→)＋拳



沙盖特 SAGAT

泰拳已到了尽头！

☆虎裂杀：↓↘→↓↘・拳



维加 VEGA

不能给魔王加新招了！

☆魔王连环脚：←(蓄)→←→・腿



《'95格斗之王》补遗之奇招怪式

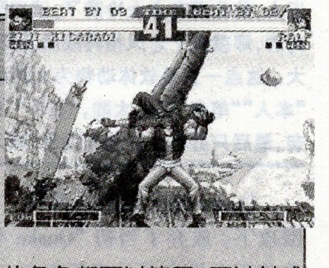
文/特工黄

蹲下也可以移动



在“饿狼传说”系列中登场的六个角色（特瑞、安迪、东丈、金加藩、不知火舞、比利），将摇杆推向右下时，可以作出蹲下移动的动作，看来，蹲下行走是饿狼角色的特权！

新·投掷连续技

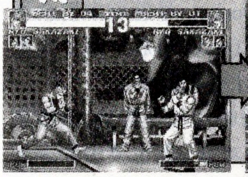


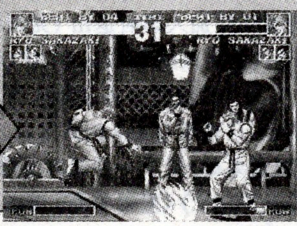
在投掷距离之外若以普通技击中对手，这时紧接着输入投掷必杀技的指令来取消通常技，就可以形成投掷连续技，这个秘技，只要是拥有投掷必杀技的角色都可以使用，不过其难度颇高，所以在能熟练其用法之前，要多多练习才行。

空中的招式在地上也可以使用

在《'95格斗之王》中，各个角色都可以向前或向后做快速冲刺。而在冲刺的状态中，其判定是和在空中的时候相同的，不过当然也可以使用蹲下重扫脚这样的地面招式。所以在冲刺的状况下，一些像是飞翔脚那样必须在空中才能使出的必杀技就可以使用了。

能够最有效活用此技巧的，还是数“龙虎之拳”中的两位主角坂崎良。坂崎良可以将冲刺空中虎煌拳和通常技配合使用，在冲刺空中虎煌拳击中时，紧接着再输入指令形成连续技，让人防不胜防。

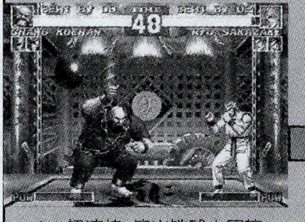




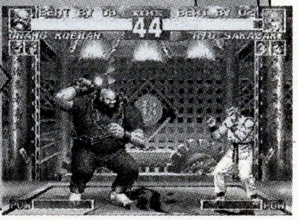
◀向前冲刺然后使出空中虎煌拳。

中途取消杀技

一不小心使出来本来并不想用出的必杀技，是玩家们通常会感到困扰的问题之一，但是不要紧！现在可以解决这个困难的秘技出现了，只要A、B、C、D四个钮同时按，就可以将正在使用的必杀技取消，但是，能够使用这个技巧的，只有陈高限的铁球大回转，二阶堂红丸的真空片手驹，以及麻宫阿提娜的闪光水晶波这三个技巧而已。而且，除非诸位的手指够长，否则要同时按四个钮，也不太容易吧！



▲A钮速按，使出铁球大回转



▶什么！停止了！

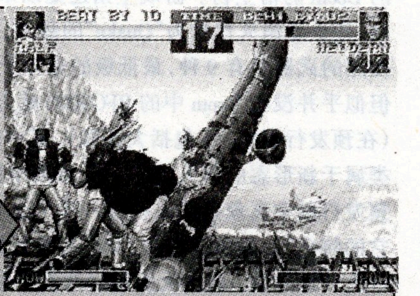
防御抵消技

在对战时中，如果连续防御对手3次以上攻击，就可抵消第3次以后的防御动作，并可使用必杀技反击。可使用的必杀技的类型并没有限制，不过，所有的技法在防御抵消的瞬间并不是无敌状态，这时就要看必杀技原来的性质，所以尽量使用瞬间无敌或出招快的必杀技来反击。

特别要注意的是当能量槽全满时，从第1击就可进行防御抵消，这时要是用例如麻宫雅典娜的凤凰箭，拉尔夫的机枪拳这类能够削减对手非常多体力的大技来抵消，就可以重创对手。



◀在防卫状态下输入必杀技指令来取消防卫动作



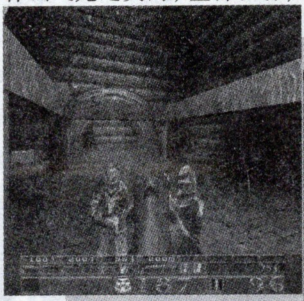
▲紧接着便出必杀技反击

老风格 再战风云

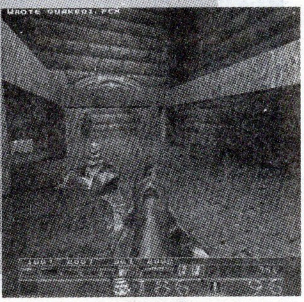


前不久某杂志社编辑来我社，谈起本文，他认为还是以前那种与读者聊天的方式比较平易近人，前几期有点太冷漠了，读者恐怕不易接受，并建议恢复以前的风格。想了想，嗯，也许他是对的，那就来个老风格再战风云吧！另有读者来信说本文中大量运用“本人”一词未免有点太自大。这点一直是软体动物为之困惑之处，用“我”一词呢，总有种“天上天下唯我独尊”的感觉，用“本人”“笔者”有点太酸，“在下”“敝人”不太符合时代潮流，“小的”“俺”就有点不太象话了。无奈，最后只好决定这期先用用“敝人”，看看反映吧。

Quake 终于露出真面目。iD 在 Duke3D 与无数玩家的围攻下，放弃了当初“Quake 不会有任何试玩版”的誓言，于前不久推出了共享版 0.91。这个 20 兆的共享版包括一个 Episode(共 8 关) 与一大堆 bugs，之后 3 天内又推出了 0.92 的 patch，没过两个星期，又将版本升到了 1.01，可见 iD 已经完全沉不住气了。与共享版同时出现的还有一个预发行版，约 45 兆，包括全部 4 个 Episode 与最终决战关，这是供 iD 公司的好友与关系公司进行测试用的。Quake 到底是什么样呢？唉！完全不是开始时吹嘘的那样，什么玩家与玩家之间可以交易物品，什么主角是上古时代的雷神，什么飞龙之类的，全都没有，简单的说，不过是一个真 3D 的 Doom 的衍生物。游戏主角还是以末日救世者的身份登场，任务是消灭代号为“Quake”的敌人。玩家在游戏中可以使用的武器共有 9 种，最低级的是斧子，最强悍的是雷弩，但似乎并没有 Doom 中的 BFG9000 威力大。敌人共有 12 种(在预发行版中，不包括大头目)，其中武士，僵尸，飞鳐之类属于新形态的敌人，在 Doom 系列中没有出现过。Bug 在预发行版中真象某些人说得一样“这不是它的 Bug，而是它的特色”。如贴图错位，莫名奇妙死机之处不胜枚举，最令人气结的是，最终大头目居然没有做完，只有一个外形摆在那里，任何攻击都没有效果。尽管目前的 Quake 到处都是令人不满的东西(主要是当初吹得太狠了)，但还是具有不少优点的。首先，它是第一个真 3D 的动作射击游戏，



▶死亡武士，外号“鲜肉罐头”



◀武士长剑对火箭筒

任何物体都是即时贴图演算而成，从不同角度看样子都不一样。光线运用得十分完美，使得周围环境看起来极为真实，在水中光线还会产生折射现象。音效制作的比较逼真，临场感强。关的设计风格与以往有所不同，较为突出机械与机关的作用。另外 Quake 支持更多人的网络对战，并且允许玩家即时加入即时退出(无须事先约定)。目前 Internet 上的讨论热点就是 Duke3D 对 Quake，尽管玩家们众说纷纭，但不少权威性杂志还是认为 Quake 略胜一筹。究竟鹿死谁手，只有等 Quake 正式推后才能见分晓。



◀空中那个就是被称为飞鳐的怪物

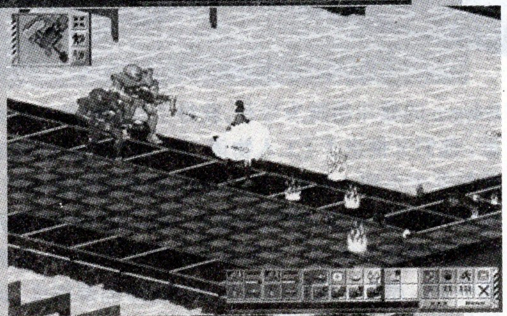
《极道枭雄》属于一种即时的策略 + 动作游戏，虽然策略性不及《C&C》《魔兽争霸》等游戏强，但也受到许多玩家的喜爱。《极道枭雄》的二代迟迟不出，使玩家不免心急。DOMARK 公司最近推出了一款《Total Mayhem》是一个非常类似《极》的游戏，大家不妨玩一玩。《Total Mayhem》讲述的是在某星球上，一种被称为 Mayhem 的机械人统治了人类。这时，一队由生化改造人组成的队伍发誓要从机械人手中夺回自由。玩家扮演的就是生化改造人小队。游戏



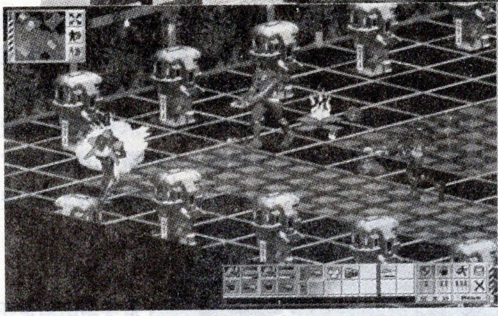
需要 Windows 或 Win95 运行，所有动作完全由鼠标来完成。游戏画面看起来有些象《铁血十字军》，人物比较大，而且物体都是 3D 造型。操控界面虽然看起来挺不错，但明显可以看出《极》的影子，没有什么新意。不过到是变得十分简单易学了。玩家在游戏中要靠完成不同的任务来赚取科研经费，用来购买新的武器和人体改造零件，直到最终取得自由，与《极》的游戏过程大同小异，仅仅是目标不同而



▲单打独斗轻轻松松



▲以一当三勉强通过



▲遇上大军手就抽筋

已。游戏中的不足在于鼠标的左右键设定不好，如射击前要求先按右键使箭头变成准星，然后按住左键开火。但敌人并不会干站着等死，它会跑来跑去，而玩家为了节省能量也不能一直开枪。这样不停的移动鼠标，交替按动左右键，完成一个任务后，手就有一种“抽筋欲”了。DOMARK 公司一直没有制作出过什么响当当的作品，这回看看《Total Mayhem》能不能替他们挣点面子吧！

Mindscape 公司以前一直没有什么建树，直到他将 SSI 收购后，名声才渐渐起来。最近他们推出了一款名为《WarHammer》的即时战略游戏，游戏刚一推出，就吸引了大量的玩家，宣传得好是一方面原因，另一方面是该游戏是由于著名的纸上游戏《WarHammer4000》改编而成的。故事的大致情节是“有角鼠”抢走了 Warpstone，想用它制造一把毁灭之斧，然后灭绝人类。而玩家扮演的是雇佣兵团团长 XXXX(名字可以自己起)，需要去接受不同的任务，赚取佣金，然后雇佣新的兵种，不断强大自己的实力，最后去找“有角鼠”算总帐。平时您可以坐在大帐中与您的军师商讨策略，雇新的兵种做雇佣兵，然后就去接受任务，开始

War Hammer



人物属性介绍

作战。故事的发展采用多线式情剧，也就是说一次可以有多个任务选择，而接受不同的任务，今后故事的发展也会不同。战斗是本游戏的精髓，玩家在战场上要同时控制多支部队，但由于士兵是以兵团为单位，所以没有象《C&C》中的群体移动。当两军遇到一起时，近战便展开了。近战时玩家只能控制军队的魔法使用与溃逃，而谁胜谁负则是电脑根据两军的士气，水平，心理状态等来决定。心理状态指的是不同种族间的关系，如人类害怕食人魔，矮人憎恨绿

◀一场大战即将开始

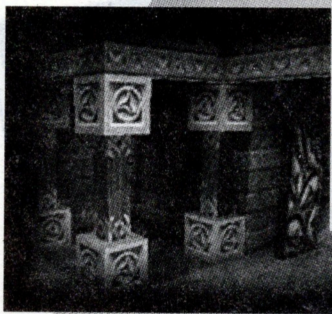


▶与军师在商讨对策

色的精灵等等。《WarHammer》中的种族非常的多，如游戏中常见的矮人，精灵，半兽人，食人魔，以及不太常见的啮齿族 Skaven，巨神类 Troll 等等。游戏好玩，但难度较高。一般战略游戏的难度是循序渐近的，而《WarHammer》从一开始就比较难，加上部队等级提升很慢，就算升一级也只是某一项属性增加一个 point，战斗变得愈来愈难打。完成任务所赚取的佣金也耗费极快，敝人凭着“过人的智慧”使得在战场上从不败落，但还是多次因资金不够而 Game Over。另外，《WarHammer》是一款 Win95 的游戏，对机器配置较高。所以，这是一款比较适合经验丰富，设备出众的玩家玩的游戏。

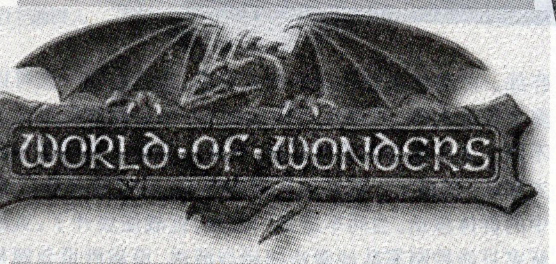
Epic公司靠制作高速动作射击游戏起家，并且路线一惯如此，不过最近似乎有意向多元化靠拢。目前他们正在加紧制作一款名为《Unreal》的3D射击游戏。看了开发画

▼场景看起来还不错



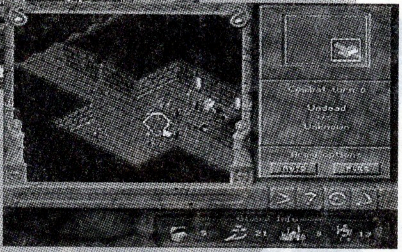


▲3D贴图的怪物



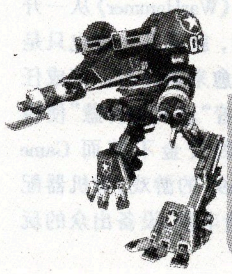


◀战斗胜利!



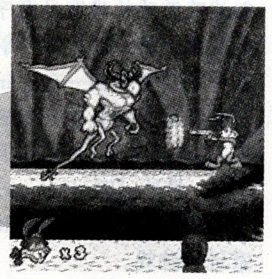
▶在迷宫中寻寻觅觅

面，才发现这又是一个欲与《Quake》一争高下的真3D射击游戏，游戏中的场景与物体也都是即时贴图运算而成的。现在3D射击游戏又多又滥，但还是有许多玩家热衷于此(敌人也是其中之一)，Epic现在跑来想分一杯羹，前景如何呢？另一个正在制作中的另类(对于Epic来说这些都属于另类)游戏是属于"龙与地下城"系列的RPG游戏《World Of Wonders》。目前此游戏刚刚开始开发，仅有少量的图片，估计是个视角类似《魔界召唤》的RPG+SLG游戏。此外，



◀《第七军团》中的机械人造型

▶《疯狂兔仔2》



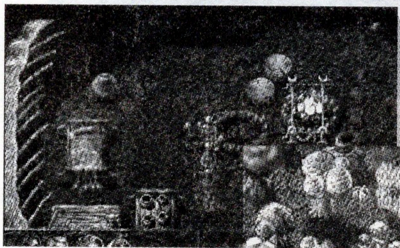
Epic目前也有一些主流作品正在制作，如采用更新引擎开发的《疯狂兔仔2》，与EA共同开发的45度多人射击游戏《Fire Fight》和目前还搞不清是什么的《7thLegion》(《第七军团》)等等。Epic与EA的合作真是件十分奇怪的事，是不是之后Epic也会被EA收买呢？

Blue Byte公司比较低调，出品的游戏不是很多，不过都还不错。其中比较为人所知的是《Battle Isle》系列与《工人物语》。不久前他们推出的《Battle Isle 2220》以真人演出，

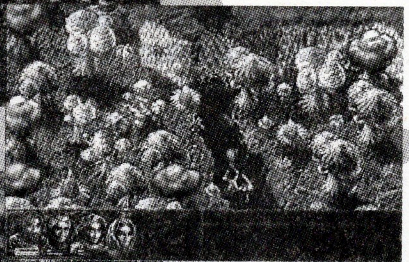


《工人物语2》中的光影技术运用的不错

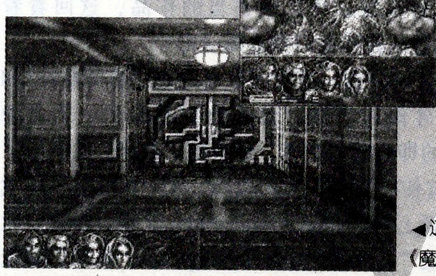
Polygon的战斗动画为号召，获得了玩家们的一致好评。最近，他们又推出了《工人物语2》。相信资深的玩家对两年前的那个不到4兆的《工人物语》仍然记忆犹新吧，生动的音效，可爱的造型，滑稽的战斗，还有那细致的画面。这次二代的游戏方式与一代没有什么太大的差异，但界面上改变不少。原先一代可以达到640X480的解析度，而二代的解析度最高可到1280X1024，图标也比一代绘制得更细腻。而且二代改用Windows界面，可以将信息窗口任意拖放，非常方便。另外，在一代中玩家需要不时的拖动地图，到处监视，在二代中则添加了摄影机功能，只要设定好摄影机就可以随时监视别处的工作状况。一代游戏容量只有4兆，二代则是CD版。另一款BlueByte公司刚刚发行的游



▲画面风格日味十足



▼最华丽的就是在原野上行走的画面

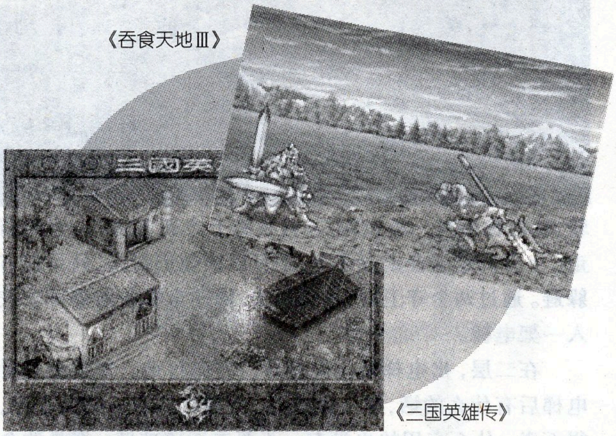


◀这里不禁让人想起《魔法门3》中的飞船

戏是《Albion》，这是一个2D与3D相结合的RPG游戏。老外制作2D RPG游戏实在是件比较怪异的事情，而且这还

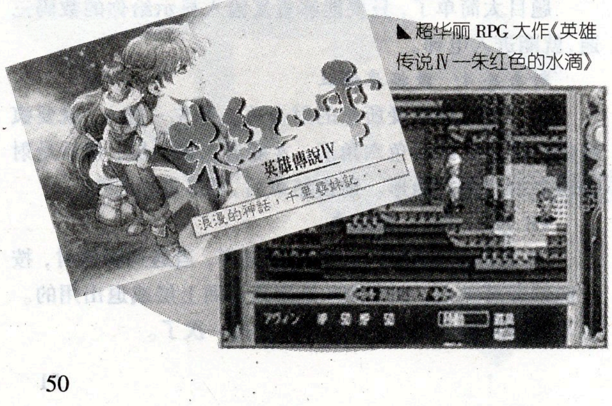
是一个多人RPG。《Albion》的画面极为华丽，其程度绝不亚于《圣剑传说3》。当主角们进入洞穴迷宫中时，游戏就变为3D画面，与传统的美式RPG一样。战斗采用的则是45度角的回合制，类似大家熟悉的《倚天屠龙记》，不过相信会更好。游戏制作组在Internet上介绍此游戏时说，这是史上第一个结合2D,3D与45度回合战斗于一体的RPG游戏。的确，至少敝人还想不起有什么比它还早的。

智冠的《三国演义2》仍然没有动静，刚发行的《龙腾三国》还看不出什么反应，又有两款三国游戏正在制作中了。《三国英雄传》标榜的是它是一个与其它已上市和未上市的三国游戏最不一样的三国游戏。起初看着点摸不清头脑，后来才明白。以往的三国游戏无非策略，战棋，RPG，格


《吞食天地Ⅲ》
《三国英雄传》

斗，盘戏(大富翁类)，还有不伦不类的《三国牌战风云》，而《三国英雄传》则是一个偏重解谜的战棋游戏，游戏共有二十大关，画面为640X480 256色的45度模式。每关玩家必需调动自己的部队在限定的回合内达到特定的目标才能完成任务。完成任务后就可以进入商店购买一些武器。另一个三国游戏就是《吞食天地3》，但与Capcom没有什么关系，完全是智冠自制的。话是这么说，可是《吞食天地3》中的人物肖像还是有着本宫广志的原创人物的影子。改变的是玩家可以在游戏的开始选择扮演的角色，这点可以说是弥补了《吞食天地1 & 2》的一项空白。战斗也不再是左右两排小人相互撞两下子就完事了，改成精细的武将单挑式，比以前的战斗看起来实际多了。这两款游戏目前上市时间未定。

Falcom是日本著名的RPG制作厂商，经典的作品有


▲超华丽RPG大作《英雄传说Ⅳ—朱红色的水滴》

《英雄传说》系列，《伊苏国》系列，《Brandish》系列《Xanadu》系列，相信大家都听说过。但是这些作品发行的都是PC98版或的VideoGame版，使PC的玩家只都听其名，而无缘一玩。现在可以告诉大家一个好消息，Falcom已经决定与台湾省的软件公司合作，将推出一组经典RPG作品的PC中文版，让中文游戏玩家有机会玩一玩真正经典的RPG。这组游戏包括《Brandish》系列共3部，《伊苏国》系列共4部，《英雄传说》系列共4部（哇，包括最新的《朱红色的水滴》)，《Xanadu》系列共2部，最先上市的将是《英雄传说》系列的第一部《英雄传说－龙的传人》。大家现在就耐心地等一等吧。

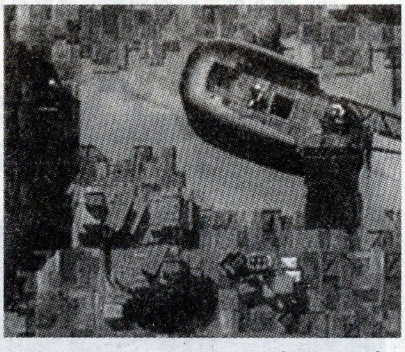
Hot News

1.《Dark Forces》(《死星战将》)推出后，使一大堆星战


▲死星战将2代采用了3D贴图技术

迷与Doom为之疯狂，现在Lucasarts已经开始制作二代《死星战将之杰迪武士》。这次画面改为真3D贴图(Quake又多了一个对手)，并且支持多人对战，但听说对主机要求较高。

2.GT公司与Tribeca公司目前正在合作一款名为《9》的冒险游戏，这款游戏可说是巨星级游戏，因为游戏中的配音请到了许多好莱坞明星，音乐请的是著名的AeroSmith乐队，而美工则是Michael Jackson的《Dangerous》专辑的设计师。


《Water World》

3.InterPlay公司即将推出由他们制作的第一款AD&D系列的作品《Blood & Magic》，形式为SLG。另InterPlay还在制作以电影《Water World》为题材的即时策略游戏。

好啦，脑汁也绞尽了，口水也喷完了，新闻也说尽了，这期只好"贫"到这里了。头重脚轻，神情恍惚，意识模糊，here we go......to bed..

感谢智冠(北京)公司张志宏先生提供资料

题图/郑州　朱卫强　　文/软体动物



生化悍将Ⅱ—复活
完全攻略

欢迎来到 Cyberia...

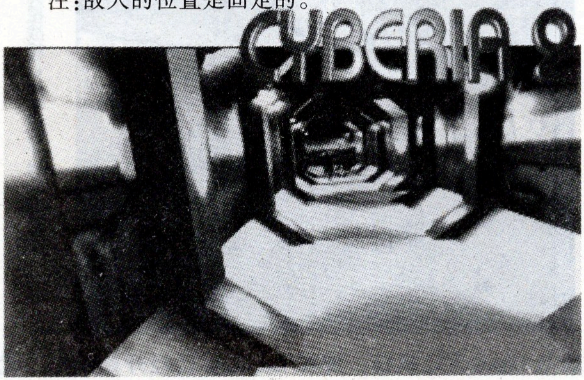
由于笔者水平较低，加之时间有限，所以此攻略为easy级的攻略，请各位有意挑战自我的玩家见谅。

射击关 1：走廊突击

很简单！玩不过去的话，就放弃此游戏吧！

上车之后，当大门出现时，立即击毁它！

注：敌人的位置是固定的。



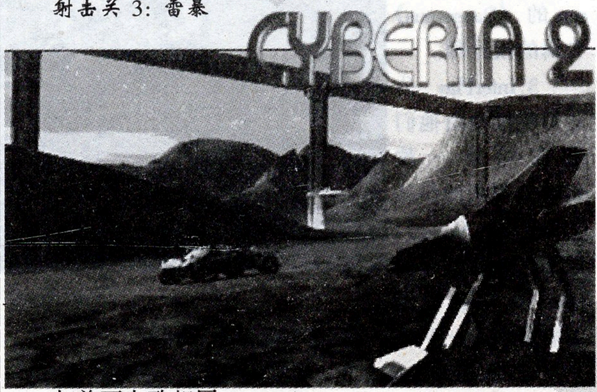
射击关 2：追击

Major 开车你射击，好搭档。

任务很简单，击毁一切可能动的东西。敌人出现后，会有黄色的方框套住目标，此时你就可以射击了。橙色的目标要优先击毁，因为它的破坏力较大些。当骑手开始抛地雷时，一定要先射击地雷与骑手，这点很重要。

注：激光枪长时间射击会减慢射速，所以要在敌人少时停止射击。

射击关 3：雷暴



与前面大致相同。

动作关 1：FWA 总部

混入很简单。你的任务是得到信息并逃出来。

当玩家操作开始时，先向前行至路口，右转直行，再右



转，这时你面对一条长廊，并且长廊上方有走道。一直向前走。上方的走道会走过守卫，不可以向他们射击，只可左右躲避。通过两个守卫后，来到尽头，随便走哪条路都可以进入一架电梯。

在二层，出电梯后向电梯开门方向行走。如果想看看电梯后有什么的话，那么你必死。走廊尽头有一间大仓库，很不幸，什么有用的也没有。不要走近碎玻璃，那是致命的。

进入尽头的电梯，准备挑战第一道谜题。

谜题 1：二进制码



题目太简单了，只要能够重复输入显示给你的数码三遍，就能进入电梯。

射击关 4：数据库保卫

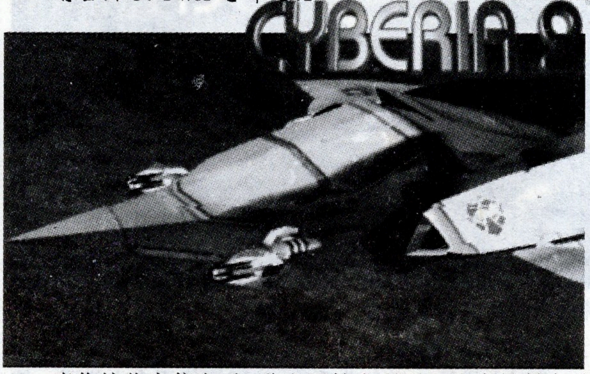
第一个比较匪疑所思的射击关。首先一进入，就要疯狂的打碎所有的蓝色六角形，才能进入第一层，然后是射击所有的红角六角形。射击结束后，可以进入 CPU。

VR 关 1：FWA 数据库

这里是很有趣的 VR 电脑数据库，当遇到物体时，按方向键即可进入。RETURN 是用来退回上层或退出用的。但不要过早的退出，否则你就又要死一次了。

在这里你要找到两样东西：物品表与一组边防无人驾驶机的解除码。这两个东西在 Site Inventory 与 Defensive Weapons Databases 中。当你得到这两样东西后，Graham 会通知你可以离开了。当然，你也可以看一看 Cyberia I 中的一些场景动画。

射击关 5: FWA 总部逃脱



当你接收完信息后，敌人开始出现了。这次的射击关比较长，但只要专心就不会有什么危险。所以这关反而让人感到刺激、过瘾。

射击关 6: 噩梦



由于要进行长时间的飞行，你决定先睡一觉。但是却做了一个关于一代游戏的噩梦。非常简单。

动作关 2: 仓库

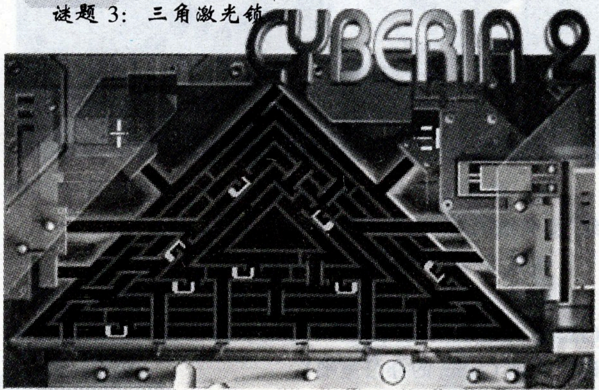


你趴在货柜车的顶上偷偷进入敌人基地。为了躲避两名敌人，你藏在一个大箱子后面。这时身后的门开了，一架插车从里面驶出。当插车特写画面结束，并看到敌人向左行的时候，立即按右键躲开。当敌人走出门外后，先直走，右转，直走，右转，直走，这时你在一个箱子后面躲了起来，一名敌人走了过去。待敌人走后，按右键从箱子后面出来，按刚才的路线继续向前走。到门口时不要急于进入，右转一下，前行躲在箱子后面，又一个敌人从门里走出来。这名敌人遛了一圈回来，输入密码后进了门里。之后，你也来到了门前。

谜题 2: 脉冲触摸锁

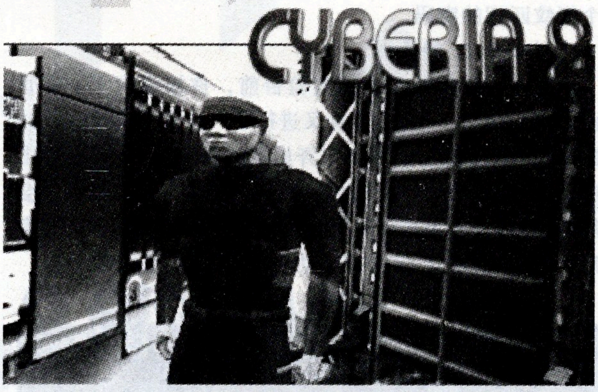
如果你仔细的话，应该已经记住了刚才敌人按键时的声响，只要重复输入即可。但一定要小心，按错了就会死了。　密码是 3108

谜题 3: 三角激光锁



这里是一间小屋，有一个带锁的电梯，左边还有一扇门。现在首先需要解开电梯的锁。按钮从左边向右边排列为 1-10。只要按 3、4、5、1、9、10、2、6 的顺序按下按钮，电梯就打开了。

谜题 4: Corbin 的电脑



这里是 Corbin 的办公室，在他的桌上藏有一台电脑，但需要密码才能使用 VR 数据库。密码在哪儿呢？看一看房间一侧的装饰品架就能找到答案了。输入黄、绿、蓝，按理说应该可以了，但似乎还缺少“声纹”，只好先放弃这里。不要进入第二次尝试，否则你又将死去。

动作关 3: 机械

下了电梯，右转进入门中，穿过白色房间来到一间有一滩绿色有毒废料的房间。检查 Robinson 博士的尸体，找到了一个遥控器。然后回身进入身后的门中，来到大屏幕前，使用遥控器消除外面的绿色液体。回到屋外，绿色液体已经只剩一小块了，但是还是有致命危险，所以一定要跳过去。对面有间 2 号室，进入后开始使用 VR 数据库。

VR 关 2：数据库

与前面的 VR 数据库大致一样。仔细观看每一项内容，得到 4 号实验室的密码 2457 与 Corbin 博士的“声纹”后就可以离开。



注：如果没有去过 Corbin 的办公室，并且因缺少“声纹”而失败的话，会得不到“声纹”。

谜题 5：4 号实验室的按键锁

输入 2457，但不料密码已经被改过了。不过幸运的是，Graham 在键板上找到了一个指纹，这样也能查出新的密码。先回 Corbin 的办公室吧！

VR 关 3：Corbin 的电脑

刚坐在 Corbin 的椅子上，你突然感觉不对，立即把脸转向窗外。这时一名士兵乘电梯上来，他把你当成了 Corbin，立即很报歉的离开了。使用电脑，输入那个颜色码，并且“声纹”也自动输入了。仔细查看资料，可以得到与那个指纹匹配的密码。

射击关 7：解毒剂

进入 4 号实验室。在实验台前，你被吸取了一大管血。为此，你晕了过去，并且又进行了一次梦中射击大战。醒来后，在 Graham 的帮助下开始调制解毒剂。方法是射击所有的红、白细胞，但不能射击绿色的。击中红、白细胞会加分（分数在准星边上），击中绿的会减分。细胞射击结束后，如果分数超过 40 分即成功。（这关真是最烦的了）。

动作关 4：遇上 Major



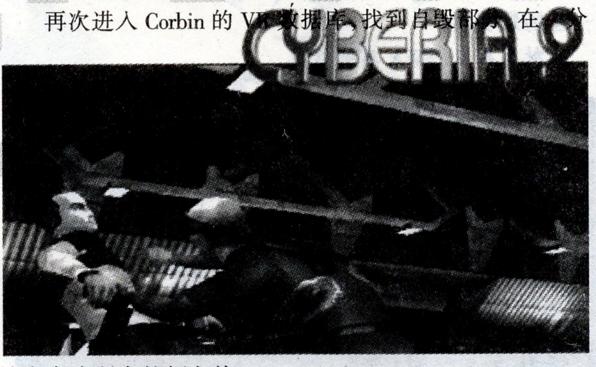
从实验室出来，走到 2 号室门口，向右转并且进入。进入后再次右转并前行，关掉开关。这个开关是控制一个不可见光控陷井的。然后一直向前走。遇到红色激光一定要左右移动躲避。穿过激光后，进入山洞，遇上 Major，并且把解毒剂给她。

射击关 8：打破关键

这时全区进入警戒，开始射击。

射击关 9：武装自毁

再次进入 Corbin 的 VR 数据库，找到自毁部分，在一分



钟内击碎所有的颜色块。

动作关 5：脱出

此时电梯外已经布满重兵，绝对不能再走电梯了。按下电脑中的任意一个白键，你就乘滑梯掉到地下室。绿色的小飞行物很容易打。小心不要靠墙太近，否则黄色金字塔型物就会把你炸飞。首先直行出门，来到十字路口。再向前靠右直行，路口右转，跳过有毒物质，进入对面的铁栅栏门。上楼梯后，射击对面的银色小盒子。下楼梯，出门左转，沿路向前，进入一间大房间。看到两个银色小盒，射击右边的那个。然后转回铁栅栏门，继续向前到下一个铁栅栏门（注：如果没有打坏大房间中的银盒直接来此的话，就会被夹死）。进入后可以来到一座桥前。

谜题 5：八边形激光锁

与三角形激光锁的原理基本相同。

顺序按下 2、4、1、5 即可。

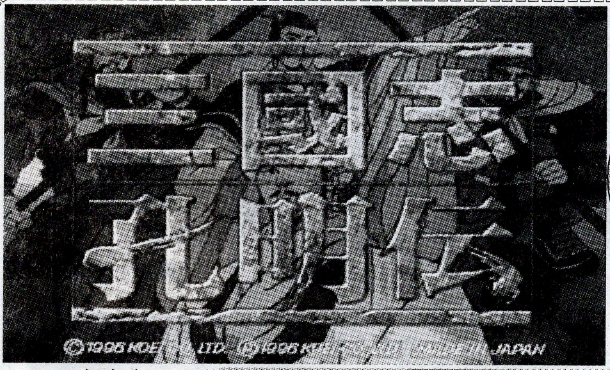
射击关 10：逃出生天

当桥连通后，大批的敌人向你涌来。将他们统统干掉。正当你想喘口气时，Corbin 博士出现在你的身后。危急时刻，Major 架机出现。当 Major 向 Corbin 射击示警时，立即按上键，你一把把 Corbin 推下了升降机，然后又跳入了飞机。接下来就又是一长串的射击，小心不要过长时间的连续射击。

OK，你成功了。欣赏一下破关画面吧！不过……

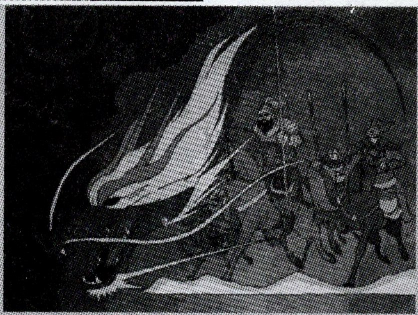


文/软体动物



三国志·孔明传 速战攻略

正在为市面上找不到值得熬夜的游戏而慨叹，无意中发现了这个光荣出品的最新 RPG + SLG——《三国志·孔明传》for win/v(以下简称《孔明传》，装上一试，立刻被其精美绚丽的画风所吸引，于是乎一玩不可收拾，在拿到光碟的第三个晚上便告通关。意犹未尽，挑灯再战并写下陋见，与玩友们共赏之。



《孔明传》是陆、港、台三地游戏排行榜上雄霸至今的人气大作《三国志·英杰传》(以下简称《英杰传》)之续作，但估计待《孔明传》的汉化版推出《英杰传》便会从众玩友的硬盘上消失了。

和《三国志 V for win/v》一样，《孔明传》640×480，256色的场景图可说是美不胜收，热爱光荣又恨其以往那种低色素画面的玩家这次可在多达上百幅细致入微的场景图中大饱眼福了。



《孔明传》继承了《英杰传》的大部分设定，而最大的变动是一场战斗如失败(特定的关卡如“走麦城”、“失街亭”等除外)或中途投降，回到此战第一回合时，上一次战败中的经验值和所升之级可保留到重玩的战斗中，诸位，也就是说，只要你有耐心，在头几场战斗中，你就可将手下爱将升至你想要的任意级别，而不用任何游戏工具！举例说明：第三战“江夏急行军”，关羽是6级，可在第二回合单挑蔡瑁，单挑后升一级，然后选择重玩此战，关羽7级，再挑再升再重玩，如此反复50次，关羽便可达56级。而游戏中设定只要是有单挑可能的人走到相邻位置，不用攻击就会发生单挑，因此不用担心56级的关羽会一刀杀退蔡瑁而无法发生单挑。怎样，56级的关公对4级的蔡瑁——“真天人也”——语出《三国演义》中千里走单骑时胡班初见关公所言。而这种作弊法笔者称之为“投降升级大法”。



有此前提，所以《孔明传》难度并不大，此攻略之所以叫做速战攻略也基于此，本文的侧重点就在于尽可能指出每关的单挑可能、宝物，至于过关选择，由于《孔明传》剧情分支不多，笔者便按单线式叙说，除注明外，选项均选第一项，各玩家可按自己喜好选择。

《孔明传》此次制作了多达一百多兆的 AVI 档动画，其中开篇和终篇两个很值得观赏，但游戏中的单挑画却实在让人不敢恭维，张飞关羽一个个獐头鼠目，对手全一个德性，大家满口“那塔唏娃左飞一得死”，让人感觉是一群倭寇在战斗，滑稽之余，又不禁感到悲哀；并且，笔者在 6x86P150 + CPU，华硕 T2P4 主板，软解压能达 48 帧的机器上玩，每次单挑载入动画都会有延迟，最后索性跳过不看，真不理解光荣的动画为什么不能做出象《C&C》和《第十一个小时》的效果？音乐制作的还可以，由于是交响乐队演奏的，气势比较宏伟。



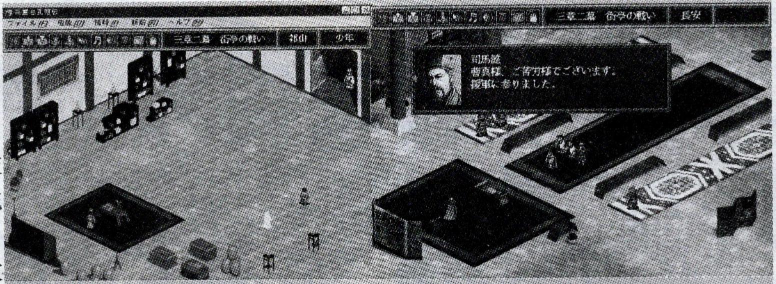
另外《孔明传》除了剧情比《英杰传》单一，有些设定也不尽人意，如将士们不能转职，而山贼，武术家等只能升级一次，这种种缺撼大大地降低了游戏的丰富程度。当然，这是笔者爱之深，恨之切的挑刺儿，各位玩家大可见仁见智。好，闲话少说，言归正传；随着徐庶走马荐诸葛，夏候 惇兵压新野，让我们重回“三国”这个杀戮战场罢！

第一章

三国鼎立

一章一幕

孔明出庐



开战前和黄氏交谈得回原豆，和庞统见面获知谋种。

第一战　博望坡之战

宝物：豆

提示：张飞关羽不受控制，赵云退至下面会发生“火烧博望坡”事件。

第二战：新野城之战

宝物：焦热书，落石书

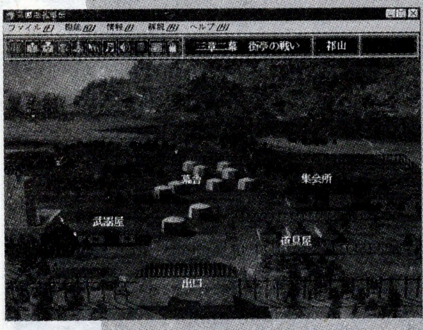
单挑可能：张飞 VS 许褚

第三战：江夏急行战

宝物：回复麦，火龙书

单挑可能：关羽 VS 蔡瑁

提示：魏延加入我方战斗，但不受控，东南角敌有援兵。



战后在江夏和文官对话得回复麦，和武官对话得大焦热书。

第四战：长坂坡之战

宝物：大落石书，大焦热书

单挑可能：赵云 VS 夏侯恩，得青钉之剑。

提示：阿斗在最南边村中可找到，找到后曹操援兵正北方出现。我方张飞正东增援。

第五战：赤壁之战

宝物：金 500，大焦热书，小型盾。

单挑可能：张飞 VS 许褚

提示：此战分江南和江北两处战场，曹操援兵自西南角和正西出现。关羽派否无关剧情发展。

一章二幕　天下三分

第一战：荆州南部之战

宝物：青铜甲、物见书

单挑可能：张飞 VS 金旋，赵云 VS 陈応、关羽 VS 黄忠(两次)。

提示：陈式可寝返。

第二战：绵竹关·葭萌关之战

宝物：根性种、皮张盾

单挑可能：张飞 VS 马超

提示：刘备接触高翔可寝返，敌方马超中途自东北角出现，孔明接触马超可寝返并结速战斗。

第三战：汉水之战

宝物：金 2000

单挑可能：张飞 VS 许褚

提示：东北角有敌援兵，王平可寝返。

一章三幕　桃园终焉

在成都与刘备交谈获牙旗

第一战：麦城之战

宝物：援队书、回复麦

提示：除关索、关兴外，其他人马不受控制，按剧情关羽必死，不再有《英杰传》中的蒙面人再现一幕。呜呼！65级关云长被不满 10 级的小弓兵困死麦城，悲哉！

第二战：夷陵之战

宝物：回复麦

单挑可能：关兴 VS 潘璋，获青龙偃月刀。

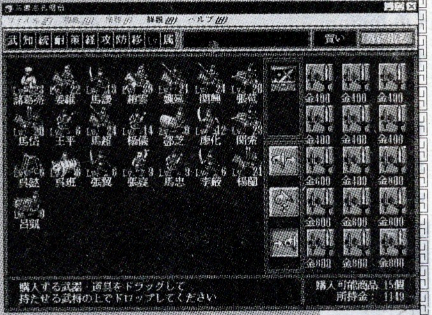
提示：我方东边人马不受控制。

第二章

南征篇

二章一幕

司马懿之谋略



成都宫殿和文官对话回复麦及军资 700 金。

第一战　阳平关之战

宝物：武勇实、金 500

单挑可能：马超或马岱 VS 孙礼

提示：赵云行至阳平关口，曹真军浑乱；李严接触孟达，孟达军会退出战斗；另敌东北方有援兵出现。

战后和宫使谈话获援部书，和宫女谈话得密侦书。

第二战：益州南部之战

宝物：回复麦、金 500

单挑可能：魏延 VS 鄂焕，诸葛亮 VS 高定，高定 VS 雍闿

提示：擒鄂焕后解放，敌军从正东、正南、西南三方增援、诸葛亮迅速接触高定，可寝返；并提升孔明一级。

二章二幕　南蛮王孟获



第一战：玉溪峰之战

宝物：援队书、金 500

单挑可能：赵云 VS 金环节

提示：此战张嶷（武术家）马忠（弓兵）加入我方，敌方孟获正南方来援；董荼那擒住不可杀。

第二战：夹山峪之战

宝物:泥弹炮

第三战:泸水之战

宝物:金 500、知谋种

二章三幕　蛮都之战



第一战:西耳湖之战

宝物:援队书,回复麦

单挑可能:赵云 VS 孟优

第二战:秃龙洞之战

宝物:金 500

单挑可能:诸葛亮 VS 杨峰,可寝返

提示:此战取道东北较为顺利,若取道西北,则可行至西南村中请教孟获之兄过毒泉之法。



第三战:三江城之战

宝物:半月枪

单挑可能:赵云 VS 祝融

提示:打败朵思王后,祝融带兵来攻

第四战:蛮都之战

宝物:金 1000、投石机、战车战术读本

二章四幕　南蛮平定

第一战:桃叶江之战

宝物:回复米

单挑可能:赵云 VS 兀突骨



第二战:盘蛇谷之战

宝物:流星锤、援军书

单挑可能:赵云 VS 孟获

提示:将敌军诱入谷中,会出现"火烧藤甲兵"剧情;敌获援兵自西北角出现。

战后和孟获对话获金 10000,对策书

第三章　北伐·前篇

三章一幕　出师表

第一战:凤鸣山之战

宝物:笙、铁脊蛇矛

单挑可能:赵云 VS 韩瑛、赵云 VS 韩德

第二战:南安·安定之战

宝物:朱雀爪牙,根性实

第三战:天水城之战



宝物:长戟

单挑可能:赵云 VS 姜维

第四战:冀城之战

宝物:援部书、精神实

单挑可能:魏延 VS 姜维、关兴 VS 姜维

提示:诸葛亮接触姜维可令其逃走。

三章二幕　街亭之战

第一战:祁山之战

宝物:白银爪牙、双眼虎、发石车

单挑可能:魏延 VS 朱赞、关兴 VS 曹遵

提示:接受王朗挑战,可出现孔明骂死王朗剧情。

第二战:西平关之战

宝物:倚天剑、元戎弩

单挑可能:关兴 VS 越吉——关兴败退、魏延 VS 杨兰。

提示:战后,杨兰加入

第三战:街亭之战

宝物:回复肉、回复米、木牛手

单挑可能:王平 VS 申仪、王平 VS 申耽

提示:不论此战胜败、街亭都会失守。

第四战:汉中退却战

宝物:回复米、十矢弩

单挑可能:赵云 VS 万政、马岱 VS 陈造

提示:若往南退,敌军万政在南出现。另:战后斩马谡与否无关后面剧情发展。

第四章　北伐·后篇

四章一幕　陈仓攻防战

战前选择进击祁山

第一战:陈仓·祁山之战

宝物:武勇种、鼓

单挑可能:魏延 VS 王双

提示:敌援兵自东北角出现

第二战:陈仓攻城战

宝物:神弓、白虎

第三战:祁山追击战

宝物:连发弩、精神实

四章二幕　祁山争夺战

在成都宫殿和郭攸之对话获回复肉

第一战:二谷道之战

宝物:步兵旁牌、武勇种

单挑可能:关兴 VS 秦良

提示:此战魏延不受控制、若选第一个方案,敌军南方出现伏兵。

第二战:祁山之战

宝物:武勇实、仁爱实、古灵剑

提示:敌东北角有援兵。

四章三幕　五丈原之战

第一战:渭水之战

宝物:仁爱实、爪黄飞电、汉方药

提示:正北方有敌援军出现。

第二战:葫芦谷之战

单挑可能:赵云 VS 司马懿

第三战:五丈原之战

宝物:黄金造之铠

终章　三国志孔明传

终章一幕　通往长安之道

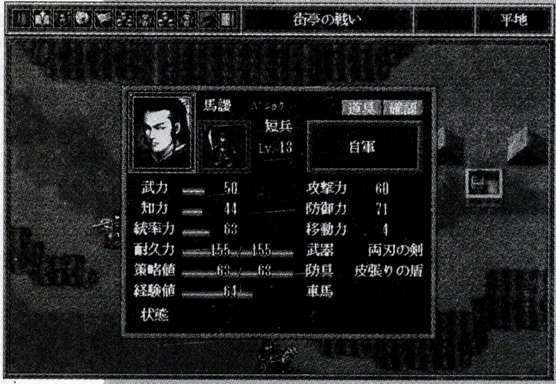
第一战　眉城之战

宝物:回复肉、吕布之弓、将军铠

单挑可能:赵云 VS 夏候霸、姜维 VS 夏候威(18-20次)、魏延 VS 夏侯和

提示:敌军夏候兄弟从北方来援;笔者发现一个有趣的BUG:当姜维接触夏侯威(连弩骑兵),会发生单挑,而结束单挑后夏侯威不会退却,反是后面的夏侯惠(霹雳车)受伤退却,下一回又可单挑夏侯威,直到此战结束,姜维可连升二十来级!玩友们到时可试试。





第二战:武功之战

宝物:回复米、流马、回复米

提示:敌北方有伏兵出现。

宝物:玄武炮、青龙弓

单挑可能:姜维 VS 曹爽

提示:曹爽败退后,敌军长安城和东南角伏兵出现。

终章二幕　孔明之归还

孔明返成都前,可挑选六外低等级武将留守眉城,眉城无战事。

第一战:巴西之战

宝物:疾风之马车

单挑可能:孟获 VS 凌统

提示:敌军东南角有援兵,我方孟获援兵自西南角出现

第二战:白帝城之战

宝物:鬼神盾

单挑可能:姜维 VS 徐盛

提示:敌东南角有援兵

第三战:江陵之战

宝物:龙之铠

单挑可能:姜维 VS 孙皓、诸葛瞻 VS 诸葛恪、魏延 VS 徐盛

提示:敌援军自正北和东南角出现。

终章三幕　汉室再兴

第一战:长安攻城战

宝物:精神种,孟德新书

单挑可能:关索 VS 夏候霸

提示:敌援兵自城门外出现。

第二战:华山之战

宝物:项羽之矛

第三战:函谷关之战

宝物:霸者之剑

单挑可能:姜维 VS 邓艾,单挑后二人都退却。

提示:攻入城门后,敌援军从东西两边出现

决战:洛阳之战



宝物:援军书,回归书,经验实,大业火书(3个),回复肉,援国书

单挑可能:孟获 VS 张郃——单挑后两者皆退却,魏延 VS 乐綝、赵云 VS 钟会,姜维 VS 张虎、姜维 VS 司马师,魏延 VS 司马昭。

提示:此战规定回合长达八十回,分两个战场,且开战时我军耐久力均下降200点,战斗中会出现移动力减半、混乱、耐久力下降若干点,或我军部队耐久力每日下降等突发事件,因此开战前须准备好各种道具。

经过五章十五幕大小四十七战,自孔明出庐到汉室再兴,《孔明传》完整地再现了诸葛武侯辅佐刘备兴复汉室,鞠躬尽瘁、纵横捭阖的动人一生。游戏中穿插于每场战斗中大量的叙述、对白用词考究,十分感人,希望日后的汉化版能再现原文的风格。而剧本设定孔明终成大业,也圆了玩家一个悠悠武侯之梦。

文/刘志伟　责编/软体动物

魔眼邪神™
塞爾特傳說

他和他的人来了之后
他邪带有杀意的眼神和
恐怖的名声在赤红的大地上
使我们的勇士一一倒下
他就是所有邪恶的根源

文/Sigmand

KOEI 疯啦！竟然在 DOS 下做出 15M 的节目(还不包括 19M 片头)，这使一向欣赏其简练风格的在下愤恨之余，千方百计要搞一款来看看——谁想一步登天，竟然弄到了第三波的汉化版。万岁！我又可以写攻略骗钱花喽！(糟，怎么把心里话说出来了？)

故事发生在古老的结绳时代的爱尔兰，巴罗统率他邪恶的弗英军团到处烧杀抢掠，给居民们带来无穷的灾难。“爱尔兰国王，在你的宝座上发抖吧；爱尔兰王后，在你的闺阁里啜泣吧；爱尔兰的勇士们，借酒浇愁吧……”巴罗的狂笑声中，各地首领们统率其麾下勇士，开始了艰难的反抗之旅。



把仇恨深埋心底

只有先富国强兵，才能对抗邪眼魔鬼巴罗。游戏开始时，你只拥有一到两块贫脊的土地，和不足十名低等级的勇士。你必须分派勇士们去干各种工作来富国，同时提升他们的等级和探索周围区域。可以选择主画面右侧“会议”指令，会议万里最右手的女士将会告诉你每条指令的含意，可算一本简略的“攻关需知”。

要仔细查看勇士们的能力，因才施教，分类培养。灵巧力高的可以让他去制造道具；武力、体力高的战士，或智力、法力高的诗人与巫师，可以让他去打曲棍球，以便快速提高经验值；没什么用处的家伙只好去生产劳动，不过，不同的生产(耕种、开采、建筑之类)会培养不同的能力，有些能力是相当有用的，不可轻视。

每轮都要去营帐中看一下，有无流浪武士路过，因为人才是最重的。初期许多等级高的武士不肯受你雇佣，你只能向他打听各种情况，和他比武以增加经验值，或学习魔法。比武与学习都要耗费牛只，所以牛这项资源一定要充足。

诗人和巫师都有相同的十二块咒符，按顺序分别是：

星界　陆界　生界　死界

常春藤　烈火　寒冰　武力

一级　二级　三级　四级

另外，诗人拥有火和空气两种元素，巫师拥有地和水两种元素，用不同咒符配合某种元素，即能施放魔法。下面就开列部分魔法清单，大家可以省去很多交学费的牛只了。

建设魔法：

①种树——死界＋武力＋一到四级(距离)＋地素。

②灭火——陆界＋寒冰＋一到四级(距离)＋水素。

③分水——星界＋寒冰＋一到四级(距离)＋地素。

战斗魔法：

①熔岩——星界＋烈火＋一到四级(距离)＋地素(＋火素则为“火球”)。

②树网——生界＋常春藤＋一到四级(距离)＋地素。

③闪电——陆界＋烈火＋一到四级(距离)＋水素(＋空气素则为“素雾”，＋火素则为“火阵”。)

④洪水——死界＋寒冰＋一到四级(距离)＋水素(＋空气素则为“旋风”)。

⑤防护——星界＋烈火＋一到四级(距离)＋水素。

⑥混乱——死界＋武力＋一到三级(距离)＋地素(＋四级则为“集七兵”)。

⑦魔力——生界＋武力＋一到三级(威力)＋水素。

⑧魔雾——陆界＋常青藤＋一到四级(距离)＋空气素(＋地素则为“投石”)。

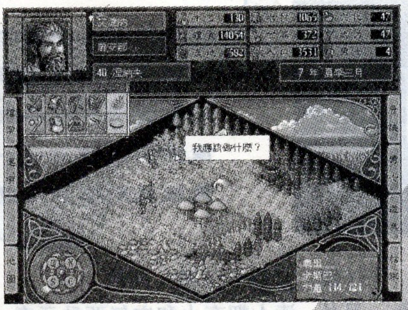
⑨鼓舞士气——生界＋常青藤＋一到四级(距离)＋火素(＋水素则为“治疗”)。

⑩火风——死界＋常青藤＋一到四级(距离)＋空气素。

⑪减弱士气——生界＋寒冰＋一到四级(距离)＋火素。

魔眼邪神——塞尔特传说

征服之旅



厉马秣兵，可以向外发动战争了。每次出兵最多可派七名勇士，除等级外，体力和能力（即士气）是致胜的关键因素，一定要派数值高的部下。每一名勇士最多可带100士兵，士兵的多少是由勇士本身的能力和你领地的人口决定的——这也正说明了富国才能强兵。

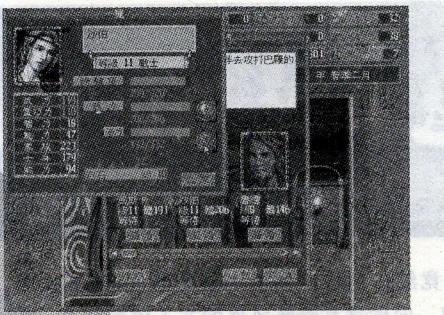
打仗是提升等级的最好办法，随着等级的提升，某些巫师或诗人将会拥有石制的咒符，从此将不再象木制咒符那样动不动就坏掉了。应该把有用的石制咒符交的强人使用。

当你手下（或本人）有了武力在120上下，体力在200上下的战士后，每年各季一月，当弗莫来收税时，就可以试着抗交。如果能够单挑击败弗莫，爱尔兰的守卫女神丹奴就会赏赐你一伯秘宝——争取年年找税官单挑吧。

当你已经武力征服了大半个爱尔兰岛后，可以试着采取外交手段统一了。对于只拥有一两个地区，并且和你友好度大于20的首领们，一般“建议”即降，成为你的第二部族。第二部族并不永远是第二部族，数月后，他会来请求和你签订消灭弗莫的同盟。要答应，因为这意味着他正式成为你的部下了。



历经艰辛，终于成为了整个爱尔兰的大首领。不过游戏并未就此结束，你将奋起反抗弗莫的血腥统治了——所以等级要是练得不够，最好别急着统一。



托利岛之战

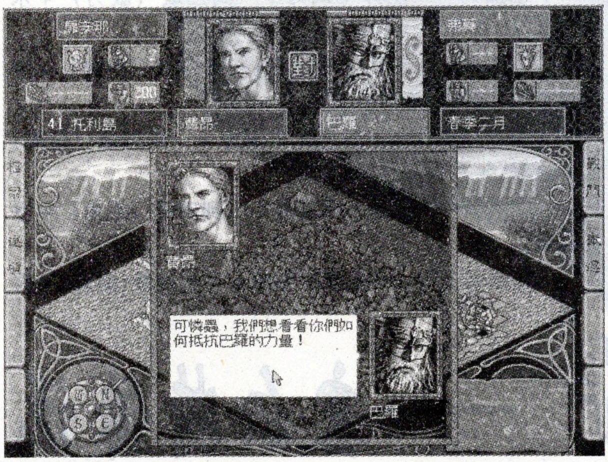
巴罗统领弗莫魔鬼们入侵了，快集结七名勇士出征吧！由于弗莫们不会使用魔法，但体力和武力都相对偏高，因此我方的阵形最好是五名高体力高能力的战士和两名巫师。巫师最好能配备生界死、常青藤和武力四种石制咒符，一方面先使部分敌人混乱，然后所有战士围攻剩余敌人；另一方面加紧补血帮招募士兵，就可较为轻松地把弗莫部队击溃。

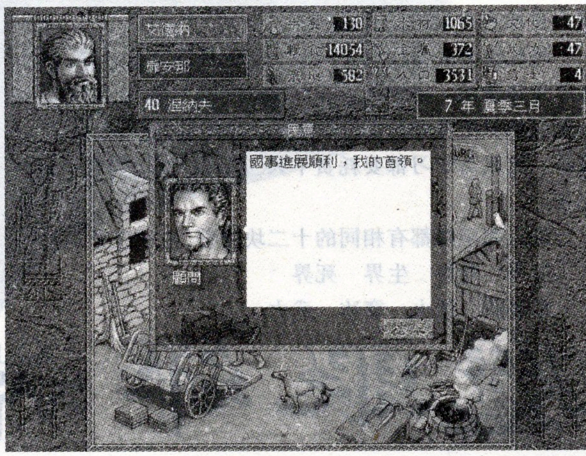
一定要最后消灭弗莫首领，因为他一倒下，巴罗就出现了。巴罗体力高武力强，防卫力更是惊人，往往连续一整天打不下他几点血。晚上睡一觉就又恢复了。最好把最强的武器装备给大首领，让他向巴罗单挑（巴罗只肯接受他的单挑），只要把对方体力打到一百以下，他就会撤退的。

走吧，勇士们，进攻巴罗的老巢托利岛！这一仗更是难打，因为必须把巴罗的体力打成零才算胜利。巴罗会放出他的邪神，一下能打掉数十名我方士兵和勇士的一百多点起力，真是吓人。不过有两招可以破他，一是施用“混乱”魔法，使其动弹不得；二是派会潜行能力的战士去移动攻击，就有可能刺瞎邪眼。

经过激战，邪恶的巴罗终于倒下了：“死亡和毁灭被抛在身后，我们期待着，和平繁荣的日子……”

责编/软体动物

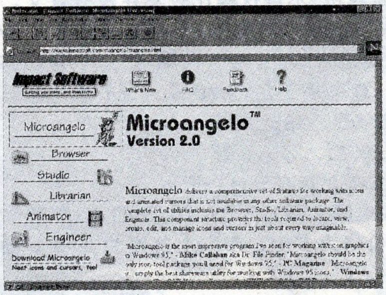




Internet 与 Desktop 工具

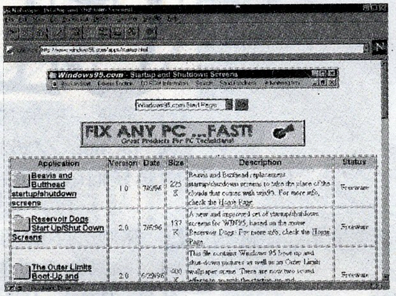
以前在 Windows3.X 的时代(听起来已经很远了，笔者要不是因为视频卡的软件只支持 Windows3.X，可能已经快一年不用它了)，各种小公司小制作组在它的上面费尽心思，制作了大量的 Desktop 的附助工具。但进入了 Win95 的时代，这些工具大多已经不能用了，然而一批新的 Win95 的 Desktop 工具应运而生，下面就让我们来看一看它们之中的矫矫者吧。

以前 Windows3.X 中的鼠标箭头，基本上是静态的。虽然也有一些是会动的，但那都是包括在已经制作好的套装软件中的，用户只能拿来用用，无法自己修改，更不要说自己制作了。现在，由 IMPACT 软件公司制作了一个 MicroAngelo，可以替 Win95 的用户制作一些会动的图标与鼠标箭头。MicroAngelo 的最新版本 2.0，包括 Animator，Browser，Engineer，Librarian，Studio 五个部分。Animator 是用来制作动画鼠标箭头的，你只要在 32X32，256 色的方格中画出若干张连续的画，就可以制成一个会动的鼠标箭头。也可以把一组连续的，同样规格的图片剪贴到 Animator 中，这样更省力一些。Browser 是用来寻找并编辑图标与箭头的。Engineer 是用来设定当前 Win95 环境中的图标与箭头的相关参数或是替换用的。Librarian 用来对硬盘中的所有图标箭头进行收集管理。Studio 的用处非常大，它不仅包含有 Animator 的部分功能(但不能制作动画箭头)，还可以制作图标，而且支持 .gif 格式。也就是说，用户可以调入一张规格符合要求的 .GIF 图片(最大为 64X64 256 色)，然后直接存储成图标文件，一个很漂亮的图标就做成了。(注：64X64，256 色的图标只有 Win95 或 WindowsNT 支持)。只要用了 MicroAngelo，就可以让自己的 Win95 变得生动有趣。



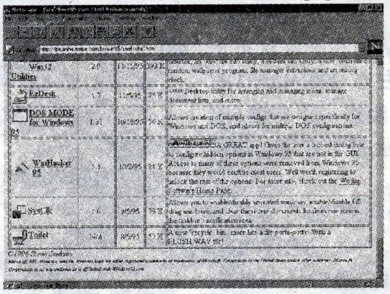
URL - http://www.impactsoft.com/muangelo/muangelo.html

长期使用 Win95 的用户，一定已经对 Win95 启动时的那个蓝天白云厌烦了。能不能换成自己喜欢的图片呢。可以！现在已经有许多人制作了大量有趣的启动图片，只要去 Internet 上自己 download 就可以了。这些图片大多是以游行电玩，漫画，动画，电影为主题，比如《斩红郎无双剑》，《天地无用》，《乱马 1/2》《X-Files》等等。不仅 Win95 的启动画面可以更换，甚至连 Win95 的 ShutDown 画面，ShutDown 结束画面都可以更换成不同的画，比起以前单调的蓝天白云可要和蔼可亲多了。更换画面，其实只要将他人已经制作好的 logo.sys，logos.sys，logow.sys 替换一下即可。可偏偏有人觉得如此 copy 一下也麻烦，就制作了一些在 Win95 下自动替换 logo 的小软件，只要按几个按钮，事情就办完了，也还是蛮方便的。这些 logo 与替换软件都收集在 Win95 软件的 homepage 里，很好找。



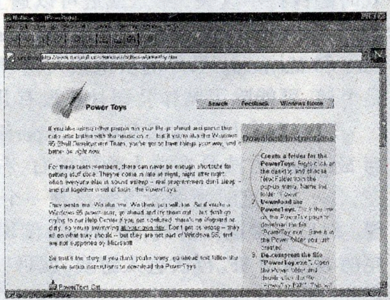
URL - http://www.windows95.com/apps/startup.html

个人有个人的喜爱，对于 Win95 的使用也是一样，千奇百怪的墙纸，花里呼哨的屏幕保护程序，还有图标的摆放位置。图标的摆放看似简单，实际不然。如何摆放才能在使用时得心应手，其中有不少学问。这里我们不谈这中间的奥妙，我们要说的是如何保持住已经精心摆放好的图标的位置。你一定遇到过因 Win95 解析度改变而使图标一片混乱的问题，真的很令人头痛。没关系，这里有一个由 EZware 公司制作的 EZ Desk，完全解决了这个问题。安装并运行完 EZ Desk 后，在 Win95 的 Notification Area 中会出现 EZ Desk 的图标，单击图标会出现菜单，这时选择 Save Desktop Layout →Current Resolution，回答 YES，您就会听到"吱"一声(就是照像机过卷的声音)，您的 Win95 桌面图标的摆放位置就被记录下来，以后当位置被打乱后，只要选择 Restore Desktop Layout，就可以恢复。EZ Desk 不仅有此强大功能，还有一些类似 doskey 的功能，即记录上次运行命令的指令。有了 EZ Desk，不用再为图标混乱而烦恼了。由于 EZware 公司是 CompuServe 的用户，在 Internet 上没有自己的 homepage，所以在此只能提供可供 download 该软件的 homepage。



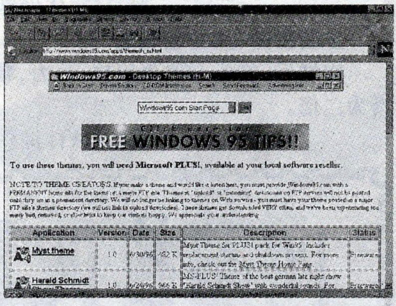
URL - http://picanha.netpr.com.br/win95/shell/shell.html

微软是 Win95 老家，他们有没有为 Win95 制作一些 Desktop 工具呢？当然有的，微软件把他们推出的这组工具称为 PowerToy。这组工具包括十几个小工具，其中较为常用的是 Cabview，DeskMenu，FlexiCD，QuickRes 和 TweakUI。大家都知道，Win95 的安装盘里，都是后缀为 .CAB 的压缩文件，用 Cabview 就使 Win95 能够直接观看 .CAB 文件中的内容。DeskMenu 可以在 Notification Area 里建立一个图标，直接单击这里会弹出一个内容与桌面中的文件夹和 ShortCut 一样的菜单。它的作用在于当用户在进行多任务时，如果桌面完全被盖住，可以从这里调用桌面的文件夹或 ShortCut，不用费劲地一个个关闭程序。FlexiCD 是一个比较简单快捷的 Audio CD 播放器，虽然功能还没有 Win95 自带的 CD 播放器功能强大，但使用起来非常方便。QuickRes 是 PowerToy 中最令本人满意的一个。各位一定更换过 Windows3.X 与 Win95 的解析度吧！变换完后不能立即使用，必需重新启动才能看到效果。QuickRes 安装后，会在 Notification Area 中生成一个显示器样的小图标，单击后会出现一个菜单，里面有用户的显示卡支持的所有解析度，只要选中所需的选项，用户的 Win95 的解析度便会立即切换过去，比以前省时力多了。TweakUI 是一个功能强大的 UI(用户界面)参数设定工具，它安装后被放置在 Control Panel 中，用户用它可以设定菜单弹出速度，ShortCut 标志大小，鼠标速度，还可以隐藏桌面中的文件夹，关闭 Autoplay 功能等等，几乎包括了原 Control Panel 中一半的功能。这套 PowerToy 非常小，压缩后只有 260K 左右，值得 Download。



URL - http://www.microsoft.com/windows/software/powertoy.htm

另外必需提一下的是 Win95 的 Desktop Theme。在 Win95 中安装了 Win95 Plus，就可以使用 Desktop Theme，把墙纸，图标，箭头，声音，屏幕保护全部换成同一主题的，工作起来感觉一定不一样。现在已经有许多许多的成套的 DesktopTheme 可以 Download(当然，如果您不嫌累，又嫌别人做得不好，也可以自己制作)，它们 90% 是以流行文化为主题的，如电影，游戏，漫动画，体育等等。这些压缩档大多数已经存放在 Win95 的 homepage 中，并且已经按照字母顺序排列。



URL - http://www.windows95.com/apps/themesa-g.html

文/软体动物

PC 秘技 PC 秘技

Quake 共享版与预发行版密技 TEST:YES

在游戏中按"～"键叫出控制台,输入以下单词:

GOD 无敌模式

IMPULSE 9 加满枪与钥匙

FLY 飞

NOCLIP 穿墙

KILL 自杀

MAP E # M $ 跳关(E 为 EPISODE,是 1－4,M 为 MAP,各关不同)

注:使用跳关将无法见到最后的 BOSS。

Rise 2 Resurrection 隐藏人物 TEST:YES

在 Rise 2 中,除了 18 个可选的人物外,还有包括中关底,总关底在内的 10 名隐藏人物。这 10 名隐藏人物中,除中底关 Anil－8,总关底 Supervisor 外,还有 Mayhem,Assault,Naden,Rack,Sane,Vitriol,Surpressor,Ard One。如果游戏时能保持不续关,第六战后可以遇上 Vitriol,第 12 战后遇上 Ard One,第 15 战后遇上 Surpressor,之后是 Assault,Sane 和 Mayhem。另外两名隐藏人物 Naden 与 Rack 现在还是个谜,可能除了制作公司外还没有几个人见过。

现在玩家可以选用 Vitriol,Supervisor,Assault,Anil－8 与 Mayhem,方法是在选人画面按右,右,右,上,上,下,左,左,下,下,这时画面下方会出现一个方框,Vitriol 也会出现。然后正常退出游戏,用 pctools 编辑 rise2.cfg,将文件末尾的 80 改为 8F。再次进入游戏,就可以选用以上 5 个人物了。

关于各人物的处决技,偷学技(如果用处决技杀死对手,可以学会对手的招式,每个人物可以偷学 5 种)与隐藏人物的各种技巧,由于版面不足,将在以后补充。

特勤机甲队 2 超级回复法 TEST:NO

当队员受伤或行动力不足时,先让队员在平常状态下(不要叫出指令菜单),把鼠标箭头移到右方 COMMAND 的 N 字上,按下左键,再移到主画面的左下角按一下左键,照此重复一次,然后再在队员的人物画面上按下左键,就可以回复最佳状态。

摘自《软体世界》杂志 96 年 6 月号

龙腾三国 实力倍增法 TEST:YES

出城后,按下 ESC 再回城,兵力,粮食,金,弓,马等会增为二倍。

摘自《软体世界》杂志 96 年 6 月号

PC 秘技 PC 秘技

责编:软体动物

SLIME CLINIC

Q 最近一期的某栏目上方标有"《电子游戏软件》杂志主页"和"http://202.96.0.133/user/gswm.tml"的字样。这是否是你们杂志在 Internet 上的 Homepage 和地址?

江西 吴坚

A 呵呵...您的眼睛蛮尖的嘛!不过很不幸,那不是真的。如果您常看 Homepage 就知道 Homepage 的超文本后缀名是.HTML,HTML 是 Hyper Text Markup Language 的缩写,中文解释为超级文本制标语言。而那个栏目的 Netscape 画面是自己画出来的,文本也不是超文本,所以后缀名是.TML。现在国内的 Internet 服务还不健全,要想建立一个 homepage 非常非常麻烦,签字盖章之类的事情少不了。我史莱姆在 Internet 上认识不少国外的小朋友,才 12,3 岁就已经有自己的 homepage 了,好羡慕哟:)～～。不过没有关系,尽管困难重重,软体动物的 homepage 还是成功在望了,可能在 8 月或 9 月,就能正式推出了。

Q 1.Pentium/166 CPU 如果用 486 或 586 来划分的话,是? 86 呢?

2.166MHz 的 CPU 按游戏机的划分方法是几位游戏机?

3.1.6GB 的硬盘的"G"代表什么?6X CD－ROM 是不是 6 倍速光驱?

辽宁 T.N.T

A 1.当然是 586 啦!您不是会划分吗?

2.应该是 32 位游戏机,不过这样比较实在没有意义。

3.GB 就是任天堂 GameBoy 的缩写,1.6GB 是指 1 又 3/5 个 GameBoy,那 G 就是指 Game 啦。呵呵呵....开玩笑的,G 是 Giga 的缩写,意思是千兆,ok?Understand?您所说的 6X 的 CD－ROM 应该就是六倍速光驱。

哇!!!!是 T.N.T........轰........

Q 1.《软体世界》杂志在北京有分社吗?

2.3DO 的 CD 能在电脑上运行吗?SATURN 的 CD 能吗?

3.一般智冠软件价格为多少?市面上价格为 49 元,是正版吗?

4.《官渡》能在 Windows3.X 上运行吗?

上海 嘉定区 陆叶青

A 1.没有。

2.3DO 的 CD 需要 Creative Lab 公司的 3DO Blaster 套件方可在 PC 上运行,但以目前的市场看来,3DO Blaster 可能是套失败的产品。土星的 CD 不能在 PC 上玩,但大部分土星游戏中的动画可以用特殊软件转换成 Windows 支持的 AVI。

3.目前智冠的软件都是单片 CD,价格为 49 元,绝对正版。

4.不可以

(编者:您好,陆叶青玩友。您在一周内给史莱姆寄了 5 封信,问了许多问题。但由于史莱姆工作疏忽,忘记把您的问题写入史莱姆诊所,在此史莱姆向您表示歉意。另,由于有些问题无法详细回答,因此只能先为您解答以上 4 个问题(专捡好回答的写))

秘技天地 方偏 技秘

MJ JI TIAN DI　MJ JI PIAN FANG

编者按：近几期的"秘技天地"中街机的秘技不断增多，尤其是目前国内最最走红的《真·侍魂》及《斩红郎无双剑》的攻关技巧，意在使玩友们少花些银子。而这些日子收到几封批评信说《侍魂》的秘技太占篇幅，浪费版面，望不予刊登，我不同意这样的说法，尤其当我看到手中厚厚一叠《侍魂》的投稿时更加肯定这些秘技是受广大玩者欢迎的。至于近几期所登《侍魂》之技有人说太"烂"，我看这是价值观问题，有些天才不必看什么秘技照样威风八面，而我想还有许许多多普通玩友和新的玩家——如我一样——一进街机厅就要付学费，我们的"烂"技自然也就成了"宝典"。而天才们亦尽可将自己手中的独门绝杀拿出来，好让其他玩友也沾沾光，以免个个都变成自己"老巢"（指常去的街机厅）中的独孤求败哟。这里还要承认一个错误，第六期"秘技天地"中因工作马虎，将《大航海时代Ⅱ》、《美少女战士》、《ECCO JR.》的顺序颠倒了，特向玩友们道歉！以上两点希望喜爱"秘技天地"栏目的玩友多多给与支持和鼓励，并严格监督，让风马能更好地为大家服务！另外，可喜的是最近来信中对我的称呼的正确率又提高了许多，可偏偏有位仁兄竟写成了"疯妈"，两个字全错啦！"看清楚点，我是男的呀！""噢，那你是疯男！""……"，"唉——，你为什么挠自己的脸，还把头往墙上撞！"……



ARC '95格斗之王 FP 3

坂崎琢磨的连续技： 跳跃重拳——落地按住↙重拳——飞燕疾风脚（↙（蓄）→+重脚）——当踢完第二脚时，蹲下重拳或虎煌拳（↓↘→+拳）。如全部打中对手即昏迷。

坂崎良的连续技： 跳跃重拳——站立重拳——翔乱拳（←↙↓↘→+重拳）——在翔乱拳最后一招时，使出虎咆（→↓↘+拳）。如全部打中对手即昏迷。

金家藩的连续技： 跳跃重拳——站立重拳——在第二脚未踢出之前使出超杀凤凰脚（↓↙←↙→+轻脚、重脚）。如全部击中对手体力只剩1/5。

大门五郎的连续技： 跳跃重拳——站立重拳——第二拳击中时迅速使出超杀地狱极乐摔（→↘↓↙←×2+重拳）。如全部击中对手体力将所剩无几。

广西北海　罗泽辉

ARC 得点王2 FP 5

带球入门法： 当得到球后，就带球向边线靠拢，越靠边越好（但不要出界），然后沿边线带球前冲，这时只要对方阻挡球就会出界；罚边线球后继续沿边线带球直至底线，这时对方守门员失去了以往的灵活，会向你慢慢走来，只要将球向球门方向一拨，并让队员追上球并可以带球入空门，成功率85%以上。

甘肃兰州　张翼

ARC 光明使者（LIGHT BRINGER） FP 5

小偷加入法： 第一关第二节门口左上的胡同内，可遇见小偷，他会丢下一些宝物后跑掉。第二关一路沿着水沟走，进入第四节时，对准左上方墙上的第一根蜡烛反复击打，便可打出一丢宝物的妖怪。他会喷出烟雾，变成小偷，并且一边向你招手，一边扔下宝物。注意不要被烟雾熏了，而且一定要捡起他丢下的宝物后再进入下一节才能让小偷加入。他会带给你许多好处。

湖南长沙　熊国华

ARC 饿狼传说 REAL BOUT FP 3

功能菜单： 当DEMO画面中SNK字样出现后，同时按下1P、2P的A、B、C、D、START键，此时会出现95—11—30　4：50的字样；这时投币开始游戏，在选择人物后按1P和2P的START键，此时就会出现一个调色板，可以修改人物的颜色，按2P的B键可到下一页，2P的C键到上一页；按1P的A键会出现一功能菜单，其中BACK1和BACK2是游戏背景的开关，OBJ1是控制人物的出现，OBJ2是阻碍物的开关，OBJ3是时间开关，设定成OFF时无时间限制，此外还有许多选项就不一一细说了。按1P和2P的START退出，你会发现原先的超必和潜在能力都无法使用了，但↓↓A和↓↓C就可以发出超必和潜在能力，并且可以无限次使用。另外，防御反击技在任何时间都可以用。

上海　冯骏

（编者按：这是至今为止最能使街机玩友受益的一条秘技了，如果在所有《REAL BOUT》的机器上都行得通的话。在这里我要代《REAL BOUT》迷们向你道谢！当你看到这期杂志时，想必已经考上理想的大学了吧！今后也一定要不懈地学习呀！用实际行动来证明正当的爱好是有益于自身的发展的，使父亲大人的断言变为"妄言"吧！）

ARC 斩红郎无双剑 FP 4

普通连续技的通式： 大部分连续技都是用中斩作起始招数，所以普通连续技的通式为：B+必杀技=连续技。比如加

尔福特(罗刹)的站立(或蹲下)中斩+闪光斩、在怒值满的时候中斩+L.S.T,绯雨闲丸的下蹲中(重斩)+雨流狂落斩(或梅雨圆杀阵),牙神幻十郎的中斩+三连杀(三空杀,百鬼杀等)。

上海　传说中的孙琪

ARC　斩红郎无双剑　FP 2

娜可露露的无限连杀: 此招限于(修罗),接近对手,按AB键兜后,趁其未转身之前下蹲重斩(C键,此招为二段杀),在二段杀使出一半(即第二斩未出之前使用鹰之锐目(→↘↓↙←+B),如全部击中对手则昏迷,再重复上述连续技可致对手于死地。而兜后+下蹲重斩+重风之刃(↓↘→+C)或兜后+下蹲重斩+辉神之轮舞(→↘↓↙←×2+AB)这两个连续技在怒值满时能使对手昏迷或丢掉武器,效果更好。

牙神幻十郎的无限连杀: 此招修罗、罗刹均可,接近对手,按AB键兜后,趁其未转身之前,站立中斩(应尽量靠近按→+B键,用刀柄打击)+樱华斩/里樱华(↓↙←+B,为避免使出红/紫暮,建议使用←↓↙←+B),再站立中斩+樱华斩/里樱华,反复使用可致对手于死地。初学的玩家掌握不好,可在第二次"站立中斩+樱华斩/里樱华"完成后直接出重斩将对手击昏,再兜后……,效果也是一样,甚至打击力度更强。

(编者按:此技虽与第五期差不多,但更详尽)。

绯雨闲丸的无限连杀: 此招限于修罗,接近对手(不用兜后),下蹲中斩(B键),待二段杀两击到位后立即出暴雨狂风斩(→↘↓↙←×2+CD,必须在怒值满时使用),这样就可令对手丢掉武器,血被打掉60%以上并昏迷。这时若怒值未减,可再次使用上述技巧,即致对手死地;若怒值已减,可使用下蹲中斩+五月雨斩(→↘↓↙←+斩)或下蹲中斩+雨流狂落斩(←↓↙+斩)或下蹲中斩+梅雨圆杀阵(→↙↓↘+斩)有90%的可能致对手死地。

王无月斩红郎的无限连杀: 此招修罗、罗刹均可,一定距离(不太远就行)处连续使用无限流疾风斩(↓↘→+斩),恰当时(两、三次疾风斩后)加上一记站立重斩(C键),反复用即可致对手于死地。

以上介绍了四种无限连杀技,前两种关键在于绕到对手背后,利用后方被攻击僵硬时间长的特点进行下面的连击,其中牙神的威力最大,娜可露露的技巧较难。闲丸的技巧很简单,建议选用剑圣(UPPERMOST)来玩。以上技巧如能熟练掌握,轻松爆机不成问题。

贵州贵阳　毕煞

(编者按:张皓凌,你好!你的无限连杀技非常好,确可算得上是"毕煞"(必杀)!想必你也还精通其他ARC游戏吧,希望你再次投稿。)

FC　勇者斗恶龙　FP 5

奇怪的密码: 笔者无意间得到的一个奇怪的密码,输入后主角出现在哈根神殿东边的祠堂里,而按照剧情发展,只有一位主角是万万到不了此地的,而且主角的等级为50,HP为240,即到了顶点。密码如下:いなぞ　ぱそぴ　かふねし
けほぐ　とねそ　ぽのなぐ
ざさり　る

淄博　杨峰

MD　MIG—29　FP 7

选关密码: 第2关　XEMNOVYFCCOOIF
第3关　NLHUJBLRAENGQA
第4关　DTHSVXZGLSVJRA
第5关　LVIGJBBBOLXPYB

广州　王锦逊

MD　大航海时代Ⅱ　FP 4

装备女神像: 在每月一日进入工、商业值均为1000的港口中的造船厂改造船只,可以买到最好的船首像——女神像,但只有10%的机会老板才卖给你,有20%会卖给你稍差一点的天使像,80%什么也没有,若一次买不到,可以反复选改造船首像的选项,即可获得。装备女神像之后,在海上几乎不会遇到灾难。

上海　费祺　李斌

MD　消失的世纪　FP 7

无敌法: 当主角站在补充能量的台子上,台上的光柱的瞬间你能跳开,这时台子上仍然出现光柱,主角已经处于无敌状态,但只要再补充能量的话无敌就解除了。

四川乐山　胡海　杨帆

MD　光明与黑暗　FP 4

四件谜之暗道具: 当等级达到60级时,回到村中道具屋中买东西,当店主问你是否购买时,一直按B键退出,这样他不久就会卖给你一件暗道具,使用它可以轻易击败顶层的"水泡怪"而得到大量经验值,升级变得很容易。当等级分别达到70、80、90时还可按上述方法买到另外三件暗道具,威力巨大,但有次数限制,快用坏时可到"万屋"中去修理。

北京　赵纲

MD　魔界大法师(WARLOCK)　FP 7

选关密码: ①SRVDR　②SnGDn　③BGSCR　④PleaP　⑤PGBRL　⑥BlDVn　⑦binsj　⑧nRVnA　⑨nlgnG

大连　陈博逊

SFC　圣龙传说　FP 4

无限HP之龙: 在第20章不去喂龙就出击,战斗中让主角死亡(此前需记忆),然后关机读取记忆进行游戏,这时主角的龙HP变为9999,实际为无限HP。

取得无限次道具: 在可以到达我方空中战舰的舰首时(20章左右),可在"船首像"处取得无限次道具,且在第一次取道具时可选择取得"最强的剑"及"最强的小剑"。

专家级模式: 爆机后静候结局画面结束,回到标题画面时你可发现出现了第四个选项:EX-PLAY,选此项进行游戏可用爆机时人物的级别,召唤师还可使用召唤"四头神龙王"(最终BOSS)的终极魔法。

天津　杜恂孜　王用中等

(编者按:惠有"在现实世界中找宝物"的四位玩友,秘技很好呀,多投稿吧!不过,我可不是什么某某营中的"政府",而是凤马哟。)

责编/凤马

闯关族的家

这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐、恩怨情仇、批评建议、疑难困惑都可以倾注在这里。

主持人：无奚

主持人语

七月份长江流域普降大雨，洪水泛滥。《'95典藏本》顺时而出，顺流而下。用一位读者的话是一次“偷袭”。据我们得到的消息反馈，销势似乎不错。同时陆续收到不少读者来信，批评褒贬，见仁见智。有些言辞激烈，使小编们伤心不已。不过读者是上帝，这也是无奈的事。下面我们就摘登几封持批评态度的来信。以前我们曾讲过，喜欢奉承乃人之天性。之所以“忍痛”刊登批评意见，一是使小编们不舒服，坐立不安，能够“天行健，君子以自强不息”。二是提倡批评，用宽容的态度对待批评。我们不相信我们的杂志脆弱到禁不住读者善意的批评。

众位编辑：

你们好！对于贵社在第四期杂志上鼓吹的《九五典藏本》种种不同凡响的收藏价值，如：全书共208页，且是胶背装订；黑白168页，是高级胶版纸印刷；彩页多达40页，封面为200克超厚进口铜版纸。内容80%以上是以前未登过的全新的内容，精彩无比（查无此话——无奚）。在我们得到此消息后，内心激动无比，总是幻想它的内容该是什么样。在经过漫长等待后，终于在6月28日把它请进家中，满怀激情的翻看，猛看，却大失所望。

先说40页彩页，纸张单薄，内容却很精彩，乃全书最精采可取之处。但不知与“94本”的20张彩页是否都是同质同量的高级铜版纸，摸着手感完全不同。“94本”有厚度感，而“95本”就如同普通纸一样。在介绍中说16位机兼顾，32位机兼顾。但在所有彩页中有SFC，SS，PS，3DO及其他一些内容，唯独没有MD的踪迹。不知是种族歧视，还是要逐步封杀。对此我们所有MD的拥护者大大不满，强烈抗议。

在168页正文中，除介绍32位机性能代表作属全新内容，且有新意外，其他大部分如湖面静水一般，平淡无奇。说什么80%为全新内容，依本人之见，应80%为老式内容，剩下20%为一些有新意的非攻关之内容。就世嘉而言，几乎所有内容为以前杂志详细介绍，或简略登录的。什么恐龙快打，大吟酿，平平淡淡，全无新奇之感。毫无看“94典藏本”的心情，似乎是看一本普通的第×期杂志一样。虽然看杂志的心情也一样激动，但名为典藏本，就应让大家有一种不同于杂志的心情，应比看平时每月一期的杂志更为欣喜。其它象秘技偏方就更差了，寥寥几页，为数可数的几个大家熟悉的游戏。虽然大多秘技以前没有登过，但也不能因此而心安理得地把篇幅大大减少，少到让人差一点就不能忍受的地步。想想“94本”的秘技偏方，那内容的丰富充实，包括面之广，真乃经典之作。直看到《电刑室手记》，顿时又恢复了《'94典藏本》的感受，且有过之。

说了这么多对“95本”的不满之处，言词多有过激之处，请各位能见谅。并非我成心挑刺，实在是不满足。但全书仍有三处超过“94本”，令读者满意之处。一是40页彩页，精采无比，内容丰富，非常令读者满意。二是介绍32位机的各种机能、大作，使大家更为了解次世代机的内幕。三是《电刑室手记》，真是一期比一期棒，内容没说的。

这么多不满，唠叨，这么少的赞美之词，不知众位编辑能否看完全文。心情是否象平静河水，随风起浪，澎湃不已。不管怎么说，我们仍然是贵社杂志最忠实、永远的追随者。

北京　创刊追随者　李军

《九五典藏本》比《九四本》从内容、彩页、文字、插图等水平大为提高，可喜可贺。然而并非十全十美，滴水不漏。与《九四本》相比它“典”、“雅”少了几分，整体安排稍显杂乱。封面与封底虽用200克铜版纸，但不贴塑比较软，不便于长期保存，这也不如《九四本》。再则贵杂志文字比较幽默，本人甚是喜欢。但有时语言用词有所不当——《九五本》中《电刑室手记》标题中“厕上极品”可谓有染“典藏”二字。此非幽默不足取，希今后有所改正。

上海　张庆

电玩是一科技产品，无所谓好坏，关键是怎样处理好玩与学的关系。所谓酒不醉人人自醉，色不迷人人自迷。电视中亦不免有暴力血腥镜头，因而有堕落犯罪者，未闻封掉电视。足球流氓更成为世界性问题，近年亦西风东渐，关闭球场耶？！

山西汾阳　丁一

《闯关族的家》太小了，应该扩大。广告太多了，是不是注意一下计划生育。

上海　翟明亮



我很喜欢软体动物每月一期的《电脑游戏月旦评》,这可以说是国内最棒而且是唯一的电脑游戏综述。要继续努力啊！不过软体动物有一点不好，在文章中第一人称时常使用“本人”之类的词语，使我想起《围城》那位学监开口闭口“兄弟在英国留学的时候”。是不是成了PC高手就觉得很了不起啦！用“我”不是更让人觉得亲切和形象饱满吗?

南通　杨杰

贵刊我每期总是反复看三四遍，每次都是一种美的享受。可是不知为了什么心里总有一种不满足空荡荡的感觉，好象大餐之后少了一客解腻的冷食。噢，《电刑室手记》！听说是给主编崩了，请问，主编有持枪证吗?“闯关族的家”栏目十分好。但我个人看来，以往老D主持时画面精致，内容充实，页数也较多。无类主持页数少了不说，画面配得也……。前几期登过的“编辑部的故事”我很爱看，但虎头蛇尾，到后来龙哥与主编到底怎么啦?编辑部数次“集体大逃亡”，让读者心里总有点那个。没钱杂志可以长点价，只要价格合理，玩友不会在乎的。如果是环境不好，搬到上海算了。世界大公司的规矩，哪儿的业务量最大，公司总部设在哪儿。

上海　ROBOT

每年五月对我都是“黑五月”。这不，交了《'95典藏本》的钱，现在已是六月中旬，连个书影都看不见。六期杂志也是音讯皆无。与组织断了联系了。加上最近刚卖了旧游戏机、卡，进军“土星”，还未攻占。目前属于真空状态，不料杂志也“真空”，让人“憋气”。如果我们闯关族集体“暴动”，将你们肆意精神折磨的虐政公之天下，那你们只能再次搬家。搞不好搬到青岛来避难，——那正好。实在不行，开个分店，青岛不错嘛！

另外，贵刊登的广告可靠吗?我问的是土星光盘是原装的吗?质量怎么样?现在我们那儿邮局实在可气，服务质量太差劲，一点不负责任。就象现在的父子关系，你养它，给它钱，还要受气。邮包坏了，或走个三年五载你只有甘认倒霉。

青岛　邹英召

《斩红郎无双剑》真可谓“无双剑”，连一名使用双剑的角色也没有。还把我最喜欢用的二刀流柳生十兵卫给去掉了。

四川洪雅　饶宇

时已值月末，才见贵刊姗姗来迟。早已苦候十余日的在下如饥似渴的慢慢翻来。待翻至《闯关族的家》，突然发现开头寄语最后应为“接受”的二字竟变成了“批评”。如此一来，岂非玩电玩无出路，不玩电玩也挨“批评”，横竖皆死也。虽觉颇为有趣，但也料得为笔下误，一笑而过。不曾想刚过几秒，便在正下方看到这样一句话：“杂志的错别字近期有所收敛，读者来信中错别字却未见改善。”(颇有自得之意)。后列举两例，猛臭之，并美其名曰“真实的笑语”。编者写此一段时想必心中快意已极，大笑不止。却不曾想竟是为自己挖下陷阱。料得此时大部分读者都已读过此段正为其“呆”而忍俊不禁。真乃天大的讽刺，不知众小编知后作何想，哈哈！

青岛　刘季鲲

96年6月的《电子游戏软件》拿到以后，随手地那么一翻——68页——《闯关族的家》

看了两个真实的故事，令我捧腹许久——真怀疑我的内脏是否因此而出故障！回神往上看，更是让人忍俊不已，不知是哪位“1/2”写的——但愿不是“乱马1/2”。

现抄之如下：

大家好，快要期末考试了……我想玩友们应该“玩物立志”，这样才能得到社会、家长的批评。

是“好评”吧?！　:-)

………

“……杂志社的错字近期有所收敛……”

幸亏是“收敛”！:-(

注：冒号，连字号，括号：-)，：-(这两种符号表示感叹号，非我发明，从Bill·Gates那里学来！

上海　顾义

杂志过去总有下期节目预告，很有吸引力和期待感?现在却看不到了。其实是个很好的促销手段。

福州　许小民

看《电软》真是一件既享受又受煎熬的事。什么PS、SS、SFC……看得热血沸腾。我却只有一台FC，整个一个“难民”级玩友。兰州　洪锋

①首先是肯定，95典藏本内容相当精彩，很不错。

②本人建议以后一年(只有)一次的典藏本是否全用彩页。铁(！)是不成问题的。

③本人看了第6期“GAME中毒症例”后差点没晕倒，其症状与本人的完全一致(这还只是上集，那下集呢?……完了！)解毒还需下毒人，希望小编们再附上一篇“GAME中毒症例之续集——解毒篇”(是我们下的毒吗?——无类)

④暴富法：建议龙哥把无类骗出去展览(示众)，老D收门票，特工黄望风。门票10元，相信票房暴满，绝对暴富。

⑤希望编辑部以后能多送一些彩插(感激不尽)。

⑥另外土星的《格斗之蛇》太棒了，与《VR战士2》比真是有过之而无不及，希望贵刊能介绍一下。

上海　施刚



龙哥热线



图/郑州 朱卫强

Q 世嘉、超任、3DO、PS、SS都是靠记忆卡记忆的吗？都是怎样记忆的？最多可记忆多少个进度？

（浙江 陈海波）

A 世嘉和超任卡带都是用电池记忆的，世嘉和超任磁碟机则是用磁碟机内的电池记忆区暂存记忆，然后在每次玩完游戏后将记忆转到磁碟上保存，由于磁碟是无限的，所以没有记忆个数限制。下次再读入磁碟中的进度入磁碟机的电池记忆区就可以继续上次的进度了。至于次世代主机，3DO和SS都是内藏电池记忆系统，可存储数个至数十个游戏进度（依游戏不同而异），SS还有卡带式的大容量增强记忆卡带；PS则是用小巧的记忆卡来存储记忆，容量也不是很大，但它的方便之处在于可通过购买新的记忆卡记忆更多的进度，所以记忆个数也可说是无限的。

Q 1、超任光盘是博士专用还是所有磁碟机通用？2、任天堂64的磁碟机可否向下兼容SFC磁碟机？

（北京 杨辉）

A 1、超任光盘中的游戏和载在磁碟中的游戏其实是完全一样的，它也有磁碟版本的区别，目前超任光盘中的游戏多是博士版的，对博士磁碟机兼容性最好。 2、任天堂64磁碟机目前还没有出现，但因SFC磁碟机并不是任天堂自己生产的，并且64位游戏机和16位游戏机的硬件结构相差甚远，故没有兼容的可能。

Q 我一般是用磁碟保存超任游戏，但发现特别费盘，又占地方，最可怕之处在于保不其哪天磁碟中我心爱的游戏和游戏进度就损坏了，要是每张盘再做一张备份盘又花销不起。我曾试过将磁碟中内容COPY到电脑硬盘中去，但再COPY出来却不能玩了，怎样正确将超任磁碟的内容保存到电脑硬盘上？

（北京 周卫）

A 电脑上有一个非常常用的拷贝工具叫HD－COPY，一般是2.0版，它可以做磁盘的映像，这样当重新恢复到磁盘上时，原先的数据信息就可以呆在它应该在的地方，不致于在碟机上运行时出错。具体方法是：执行HD－COPY，将SOURCE DRIVE和DEST.DRIVE都设成拷盘所用的高密软驱（一般是A驱），放入磁盘，选READ将磁盘上的内容读入内存中，再选PUT TO FILE，起一个后缀为.IMG的磁盘映像文件名（省略后缀时电脑会自动加上IMG后缀），回车后磁盘上的全部信息就映像到硬盘上该IMG文件中了；要恢复映像文件到磁盘上，则执行相反的过程，即选GET FORM FILE输入硬盘上的该IMG文件名回车后读入内存，再选WRITE，这样就将映像文件的内容照原样恢复到磁盘中了。

Q 我有一台松下3DO FZ－10，可听CD时得开电视，能否直接配音箱？

（黑龙江 王中伟）

A 3DO所配的AV输出线其中白色与红色的端子就分别是左、右声道音频输出端子，这即相当于CD唱机的音频输出，它是不足以带动音箱的，必须先接入功放的音频输入端，再由功放的扬声器输出端去带动音箱，具体方法就请参照一下你家或是别人家的CD机是怎样和音响连接的吧。不过，3DO若不接上电视来监视就会不知道目前处于什么状态，很不方便，最好是在将音频线接上音响的同时将3DO的VIDEO端子接上电视进行监视。

Q 1、有的磁碟机号称具有全中文界面设计，是碟机具有即时翻译功能吗？ 2、有的超任主机上标有“AV，RGB”，这是两种输出方式，一台机器怎能同时具备？ 3、任天堂公司是否考虑设计制造超任16位提升至32位的提升器，类似世嘉的32X？

（天津 蒋有为）

A 1、磁碟机的全中文界面设计只是指开机时磁碟机的操作菜单是全中文的。 2、超任主机有一个多功能AV输出口，用它分别接AV线或RGB线就可得到相应的AV输出或RGB输出，不过超任的RGB线在国内似乎买不到。 3、目前任天堂公司还没有公布过这类消息，不过并非日后没有可能，主要要看任天堂64卖的如何了。

Q 《梦幻之星Ⅳ》中的杰奥，如何才能打死他（降魔杵我已拿到），为何每次打他只失一格血。我的LV已达54级，虽是原装卡，但电池也快没电了，非常着急，望龙哥给指点迷津，他到底有多少血？

（山东 何旭明）

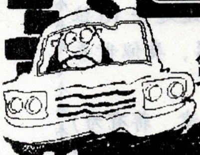
A 和杰奥交战时，先让持有降魔杵之人“使用”一次“降魔杵”，这样就能击破杰奥的魔法屏障，不会一次只打掉它一格血了。至于他到底有多少血，我也没数过，你玩的时候数一数再给我寄来，好吗？

Q 土星的《’95格斗之王》没有加速卡，能玩吗（仅仅是慢点？）

（天津 李皓）

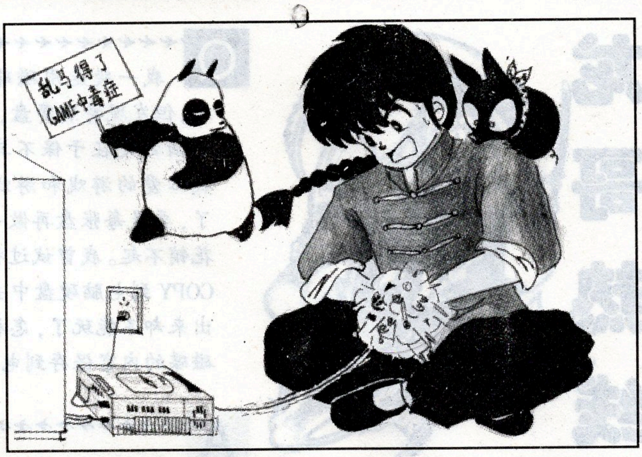
A 土星的《’95格斗之王》光盘和卡带是必须配合使用的，仅放入光盘而不插卡带是不能进行游戏的，开机后会显示错误信息，提示必须插入卡带。实际上土星的卡带插槽设计并不太好用，时常出现接触不良的毛病，这时开机后也会出现提示插入卡带的信息，须关机重新插好卡带才可。

大墙画廊



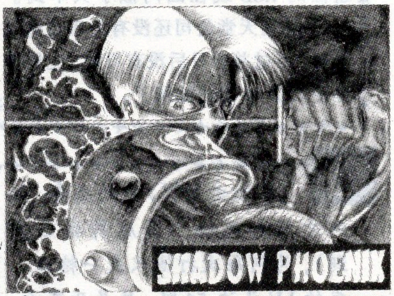
第 15 期

稿件尺寸 104×152mm，稿件请用钢笔或碳素笔，请寄原稿，复印件不用，来稿要求有创意。



▲乱马 1/2　江苏南京　唐宏宁

画廊公告牌



图（SHADOW PHOENIX）/郑州　朱卫强

本廊第一次命题之《乱马》今期刊出第一辑，以后将陆续刊载，现将第二次命题公开，那就是一篮球飞人，一起让花道、流川枫等去SLAM DUNK吧！对于广大玩友对本廊的厚爱及对本人（SHADOW PHOENIX）的信任，致以万分谢意，NOW，Let's Go Away!

廊主：SHADOW PHOENIX



▲可爱的小茜　北京　赵海鹏



▲乱马 1/2　石家庄　邢霄鹏



▲乱马 1/2　河北廊坊　崔志刚



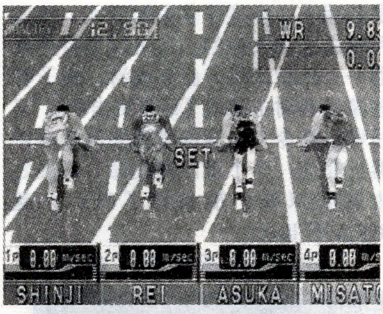
▲无敌三人组　北京　俞阳



▲乱马和小 P　上海　林云

亚特兰大奥运会

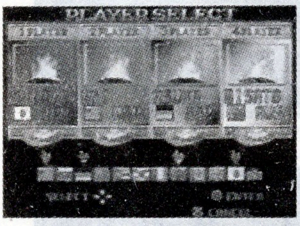
机种 PS	厂商 KONAMI	类型 SPG	媒体 CD-ROM



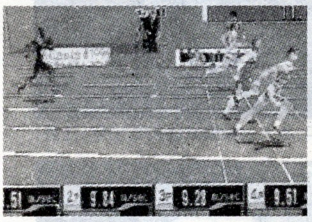
在游戏中过一把奥运瘾吧！

相信你刚刚领略完奥运健儿的雄风吧，此款以奥运为题材的游戏在6月18日推出算是“凑”了奥运的热闹。游戏中采用此类游戏常用的连打指令输入法，唉，又要训练手指啦！

比赛项目共有十一种，包括：铅球，铁饼，链球，标枪四项田赛以及100米赛跑，110米跨栏，游泳，跳高，撑杆跳，跳远，三级跳远七项径赛项目。其中田赛的项目要不断利用连打积蓄POWER，然后抓住最佳时机选择最佳的角度投掷出去；而径赛的项目则要超过机器本身设定的标准并创下纪录才可以PASS。其实并不是十分复杂的，运动健将们快快行动起来吧！

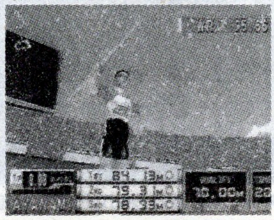


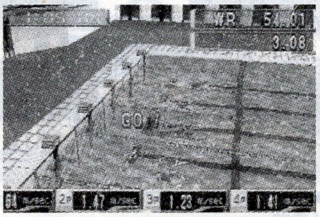
▲可以四人同时在十二国中选择然后比赛。


▲告诉你胜利诀窍：连打再连打！

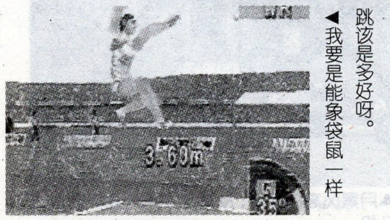


▲三级跳远时得雄姿，好象很有实力呀！


▲逼真的POLYGON运动员正向标枪世界纪录挑战。



▲游泳比赛中要抓住转身的时机啊！



▲我要是能象袋鼠一样跳该是多好呀。

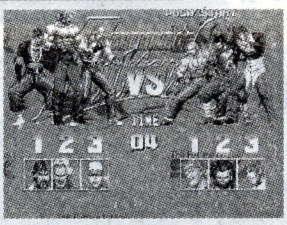


▲人物的介绍档案，这就是PS版的独有模式。



▲胜利后的舞撑起了她那把漂亮的花伞，心动了吧。

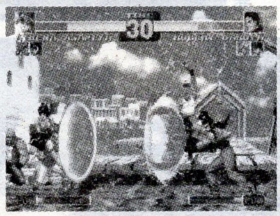

▲东丈的新技「黄金之踵」是标准的泰式脚刀。



▲哇，两位BOSS也光临了，组成「老大」阵容挑战天下。



▲音乐模式中八神庵场地的主题曲——「告别了，眼泪！」


▲看，麻宫雅典娜的精神力反射波VS罗伯特的霸王翔吼拳。

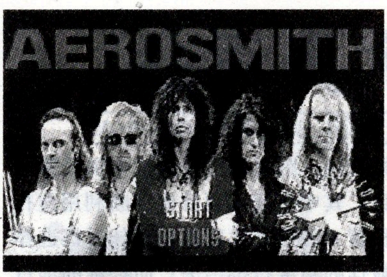
PS在土星之后推出完全移植的此款游戏，并加入了独有的人物档案和音乐模式。除了读盘速度比土星稍微慢一些以外，其他恐怕比土星有过之而无不及。另外由于PS的手柄的L、R键，必杀技的输入只要一个键即可完成任务，这样一些初级玩家也可以享受超必杀的快感了，但也失去了一部分搓招的感觉。

24人的格斗队伍供你调遣，组成你心爱的最强组合向最高的王座荣誉挑战吧！另外隐藏的两位“老大”—草雉柴舟和鲁卡尔都可以利用秘技选出来，这样就是26人的队伍啦。

机种 PS	厂商 SNK	类型 ACT	媒体 CD-ROM

'95 格斗之王

THE KING OF Fighters '95



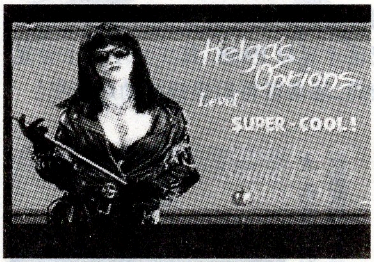
X 革命

机种 MD	厂商 ACCLAIM
类型 STG	容量 32M

如果你是一位摇滚乐迷，你一定知道AERO SMITH这支优秀的摇滚乐队吧！本节目就是以他们的音乐为背景，完成他们交给你的使命。

游戏采用主视角作战方式，主要是利用准心瞄准屏幕中的敌人，然后用枪击去消灭他们，还可以用特殊兵器——光盘让敌人血流成河。样子有些象经典射击游戏《野狼突击队》，不过可以在令人血脉沸腾的摇滚乐的伴奏下完成一个个艰巨的使命，不失之为音娱双得，准备好了吗？一起ROCK'N ROLL！

记住：音乐就是武器！



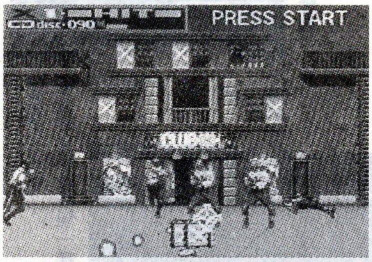
▲看，好特殊的OPTION画面呀！



▲在街巷中，敌人会频繁从暗处窜出来，注意！



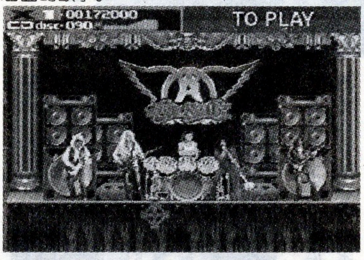
▲每当游戏告一段落，会让你选择如何进行后面的故事。



▲月黑风高的夜里，从林之中用光盘去偷袭直升机。



▲在俱乐部门外的枪战中敌人会派出特遣部队的哟。



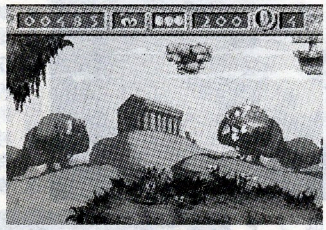
▲OK，去看AEROSMITH的音乐会啦。

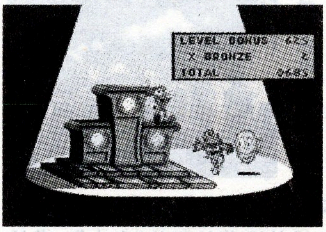


▲OPTION中可调校的东西不少哟！

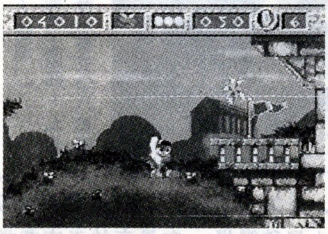


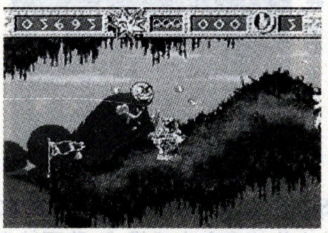
▲明星登场，助阵奥运。


▲看得出背景上的建筑物是希腊的雅典娜神庙吗？



▲完成一关后会有奖牌排行画面出现。


▲这就是传说的变身IZZY棒球手。


▲这回它又变成了击剑运动员了，是玩“花剑”吗？

知道这个可爱又淘气的小家伙是谁吗？对了，它就是前不久召开的奥运会的吉祥物IZZY，游戏中它为了收集奥林匹克的五环展开了冒险生涯……

游戏中它在风景如画的卡通背景下与形态各异的怪物展开战斗，主要攻击方式是用自己的身体跳踏敌人。（好象是许多游戏主角的特长）。遇到特定情况时，会吃到特殊道具变身为各种运动健将。如垒球手，击剑运动员等等，将画面上的难题攻破，完成它的“宿命”之旅。唉，小小的一个吉祥物要去进行如此恐怖的冒险，真是可怜……（呜，呜，哭了）

机种 MD	厂商 US · GOLD
类型 ACT	容量 16M

IZZY 大冒险

我也为奥运会助一臂之力！



96·8期　目　录



一场游戏一场梦

游戏制作入门(七)
——外传:游戏 FANS 如何结队出发?……24

次世代天空

SATURN 光环·经典辉煌之书……15

秘技天地

秘技偏方……68

游戏研究所

游戏中毒症例(下)……28

PC CHANNEL

电脑游戏月旦评……47
《生化悍将》攻略……51
《孔明传》攻略……57
塞尔特传说……61
INTERNET 与 Desktop 工具……63
史莱姆诊所 & PC 秘技……64

闯关族的家

闯关族的家……72
大墙画廊……75

电玩大排档

亚特兰大奥运会、'95 格斗之王(PS)……78
X 革命、IZZY 大冒险(MD)……79

特稿

N64:
游戏业最后的探戈!…35

论尽江湖

海外采风……1

世嘉世家

最强之道
——《幽游白书 魔强统一战》研究(上)…3
新创世纪……7

天堂任鸟飞

伊苏Ⅴ—失落的沙漠之都凯芬……9
拿破仑战记……11
热斗 侍魂 斩红郎无双剑……13
J 联盟足球'96……14

格斗天书

《格斗天书》补遗篇
水浒演武 风云再起……41
《超级街霸Ⅱ X》新技补遗……44
《'95 格斗之王》之奇招怪式……46

特别声明

最近有一本所谓《游戏大本营增刊》声称其得到《电子游戏软件》杂志社的大力支持。本刊特别声明与上述组织无任何关系,对其一切活动概不负责,请玩友提高警惕。

电子游戏软件杂志社

月刊.每月 14 日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长:文若　主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
地址:北京宣外大街西草厂街 39 号
邮编:100052
电话:(010)63033556
印刷:北京新华印刷厂
北京新华彩印厂
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字 0055 号
定价:5.40 元

秘技宝典 上下

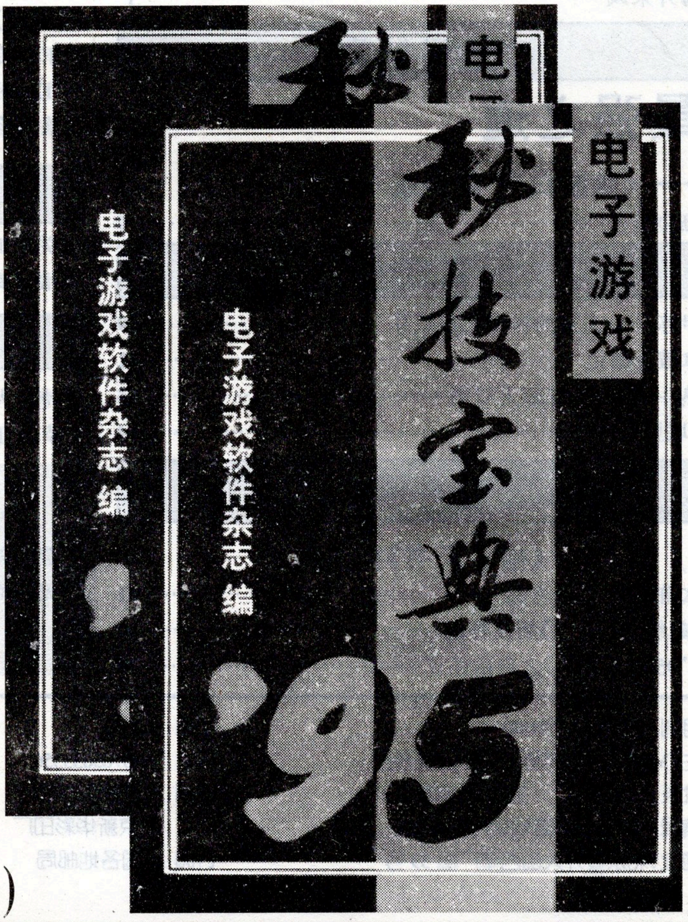
电玩秘不可不备

全书600余页，录83年7月至95年5月底十二年间主要机种的所有游戏和正式公布的秘技。

中国第一部电子游戏工具书

3793部游戏，5180条秘技。

游戏秘技一网打尽



每套22元

（另加挂号费1元，邮费免取）

'95 电子游戏典藏本

展现游戏业最新潮流，

精彩纷呈的彩页图片。

不负重望，

再度辉煌。



每本 22 元

（另加挂号费 1 元，

邮费免取）

一九九四年合订本

《九四合订本》汇集 94 年杂志全年全部内容。由于创刊伊始，流传极少。不少读者引以为憾。黑白内文 304 面，高级胶版纸。彩页 20 面，进口 128 克铜版纸。封面复膜，平印胶订，效果远胜杂志。

頗頗
挨打

打开封印，陈年旧作重见天日；
赶末班车，完全拥有了断宿缘！

寡人有疾——收藏癖

不同道者不同谋



每册 19.80 元
免收邮费，另加挂号费 1 元

警告：不是铁杆闯关族和有收藏癖的读者请勿购买此书。

把握舆论导向，提高杂志质量
本刊编委会已于日前正式成立

雄关漫道真如铁

而今迈步从头越

《电子游戏软件》自创刊始，即深受玩友和各界人士的关怀和帮助。这“各界人士”包含了一些领导干部，专家学者，教育工作者，甚至是海外新闻媒体和厂商。他们或撰写文章，或提出批评建议，或提供资金信息。总的是希望杂志能够办得生动活泼，虎虎有生气，同时能够把握方向，正确引导，把电子游戏业引向健康有益的轨道上来。

电子游戏自八十年代初进入我国，至今已十六、七年，发展得仍旧不很理想。主要是两方面原因：一是电子游戏做为一种有一定社会影响和巨大经济效益的商品还未受到我国产业界尤其是高科技企业足够的重视。虽然近一两年来清华金盘公司、金山公司、前导公司等不畏艰难，陆续推出一批游戏节目，但势单力薄，其艺术水准、生产规模、销售渠道、经济效益与世界先进国家如日本、美国、欧洲相比还有不小的差距，比起台湾和香港，差距也很明显，可以说是大市场与小生产的反差。另一方面，我国目前还未有一部比较完善、正规、便于操作的电子游戏管理法规。一些游戏衡厅老板见利忘义，以赌博、色情游戏引诱青少年堕落，甚至犯罪，理所当然地引起社会舆论和家长的强烈反弹。围剿之声四起，影响了游戏业健康、正常、有秩的发展。可以说是很高的经济效益和很低的社会评价之间的反差。

怎么办？我们想，一是尽快制定一套切实可行、符合中国国情的电子游戏管理法规，做到有法可依，执法必严；二是宣传媒体要善于引导，掌握正确的舆论导向，既不因噎废食，也不放任自流；三是象动画、漫画工程一样，国家投入一定资金，制定一系列规划，采取一系列优惠措施，尽快推出中国自己的电子游戏节目，以占领市场和中小学生的文娱生活。

这是一项巨大而艰巨的工程，需要国家和全社会的共同努力。杂志社做为宣传媒体自感责任重大。为了进一步把握舆论导向，提高杂志质量，经过近半年的筹备，杂志社编委会正式成立，并在日前举行了第一次编委会会议。第一批受聘的编委名单如下：

主　任： 吴文虎　清华大学教授

副主任： 钱海光　中国电子游戏机协会秘书长

委　员： 陈树楷　中国计算机学会秘书长

潘懋德　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任

迟　计　国家科委社会发展科技司科普处处长

陈　纲　国家教委基础教育司学校活动处处长

叶宗林　《电子游戏软件》杂志社主编

刘文雨　《电子游戏软件》杂志社副社长

编委会汇集了与电子游戏有关的官员、专家学者和教育工作者。我们相信，随着电子游戏业的不断发展，会有更多关心电子游戏业和青少年健康成长的有识之士加入到编委会的行列中。

为庆祝杂志编委会的成立，我们开办了“名家谈游戏”栏目。这一期刊载编委会副主任，中国电子游戏机协会秘书长钱海光先生的文章。这篇文章从宏观上阐述了中国游戏业的发展现状，有些数字是第一次公布。

名家谈游戏

我国电子游戏机市场及其发展

中国软件行业协会电子游戏机分会秘书长　钱海光

随着我国改革开放的深入发展，经济建设取得显著成就。在这样一个大环境下，我国电子游戏机市场发展迅速，本文将对此作一概述。

一、对我国电子游戏机市场的回顾

我国电子游戏机市场在国际市场的影响下，发展迅速。自1988年电子游戏机进入大陆市场以来，市场发展初期，市场规模以年200%的速度递增，到1992年电子游戏机及其配套产品的销售量已超过1000万台；到1994年，电子游戏机（包括学习机）年产量已突破600万台，对电子游戏机及其配套产品的需求量已达1400万台（其中，业务用电子游艺机市场需求量为10万台）。在此期间，TV－GAME市场经历了由8位机向16位机的过渡，16位机（不包括学习机）的市场容量已超过100万台。因此，电子游戏机产品已成为电子工业发展中最具活力的产品之一。

二、1995年国内电子游戏机市场

（一）家庭用电视游戏机市场

1995年家庭用电视游戏机市场规模大约为15亿元。具体表现为：

1、8位游戏机已基本退出市场，游戏卡的产量也明显下降，估计市场销售量约为150万块，市场销售额约2亿元。

2、16位游戏机的销量稳定增长，产品以SEGA公司的MD－Ⅱ及其兼容机为主，估计市场销售量已超过100万台，销售额约8亿元。台湾联华公司的16位机于95年底已在大陆上市，销售情况不太理想。

3、32位游戏机进入市场，销售势头强劲。95年市场销售量估计在3万台左右（其中SEGA公司的“土星”机1.5万台，索尼公司的“PS”机0.7万台，其他0.8万台），市场规模约1亿元。主要有以下三个品牌：

①SEGA：SATURN（“土星”）

②SONY：PLAY STATION（“PS”）

③松下：3DO

目前在中国市场上主要是“土星”及“PS”两个品牌激烈竞争。SEGA公司通过授权台湾忆华电机股份有限公司在汕头设立的华星电子科技有限公司已在大陆生产SEGA16位二代机及其配套产品，但目前还没有生产“土星”机。索尼公司首先把“PS”市场集中在欧、美，对大陆、香港、新加坡等地则处于观望状态。在大陆SONY没有正式授权行销。

4、学习机市场明显下降，95年销售量为100万台，不及94年的三分之一，市场规模约4亿元人民币。

（二）业务用电子游艺机市场

国内营业性电子游艺厅的发展很快，到95年底共有约10万家游艺厅（包括部分外商投资的高档游艺厅）。业务用电子游艺机市场年需求量为10万台以上（其中包括相当部分的中古机）。

在进口的业务用游艺机中，以日本SEGA公司、NAMCO公司的产品最受欢迎，这两家公司已在北京和上海开设电子游艺厅进行具体经营和销售。

（三）、PC－GAME市场

计算机游戏软件的开发已经引起国内软件公司的关注，以字处理软件WPS著称的金山公司已经在开发游戏软件，第一部作品《中关村启示录》已在1996年2月问世。金盘公司继《神鹰突击队》后，又陆续制作了几部小型游戏节目。前导公司则着力发展大型游戏，于96年6月问世的系列作品《三国》之一“官渡”，是大陆第一部基于Windows95的32位游戏软件。

由于大陆电脑游戏软件市场正在逐步成长，台湾的各大软件公司陆续开始在大陆销售产品，价格多在百元人民币以下。实际销售数量无法确切统计，估计市场销售额不会超过3千万元。

三、1996年国内电子游戏机市场发展预测

1、1996年，家庭用TV－GAME市场不会有大的变化。学习机虽然销路平缓，但仍有百万台的市场。16位机销售趋于下降。32位机虽然呈现强劲增长势头，但总量不会很大（估计年销售量为5万台）。

2、随着中国经济的发展，人民生活水平不断提高，电子娱乐业也迅速发展。因此，在1996年能够满足人们娱乐需求的大中型电子游艺厅的发展前景是令人乐观的。

3、计算机游戏软件的市场需求随着家庭电脑的迅速增长而呈现快速增长，预计PC－GAME光盘的市场需求在100万片以上。

四、我国电子游戏机市场的发展趋势

今后五年内，国内电子游戏机市场将保持迅速增长的趋势，主要原因在于拥有广大的电子游戏爱好者和巨大的购买力，存在着巨大的市场需求。

据不完全统计，8位电子游戏机／学习机在中国大陆的总装机量已经超过3000万台，16位机的装机量也有数百万台。估计全国的电子游戏爱好者已经超过1亿人。

随着广大消费者的购买力迅速增强。对于沿海城镇的普通家庭来说，千元以上的消费类电器已经不再是奢侈品。因此，对广大电子游戏爱好者来说，购买32位带CD－ROM的TV－GAME机，已成为一种趋势。今后五年，国内TV－GAME的主流机型将向32位机转移。32位机的游戏软件的销售也将迅速增长。

作为国内TV－GAME主流机型的软件将具备以下特点：

1、内容健康，能够被广大消费者和儿童家长接受；

2、具有合法版权，能够通过正常渠道生产、销售；

3、具有很高的娱乐性，能够吸引广大电子游戏爱好者。

4、价格合理，零售价最好在100元左右。

随着改革开放的深入，人民生活水平的提高，国家对电子娱乐业（特别是电子游戏机）市场的管理和对知识产权的保护也会更加完善。因此，完全可以相信，在今后五年内，我国电子游戏机市场（包括TV－GAME、PC－GAME和业务用电子游艺机市场）一定会更加繁荣。

You Xi Xin Wen Yan

欲知游戏新闻，请看

游戏新闻眼

主持人：邱兆龙

EVENT

本刊新闻版大幅调整 游戏新闻再度开眼

本刊讯　本刊的长期读者将会发现：自本期起，《电子游戏软件》的新闻版面有大幅度的调整，原专门介绍国外新闻的“海外采风”及介绍国内情报的“游戏新闻眼”合二为一，成为囊括国内、国外信息的综合新闻性栏目，仍取名为“游戏新闻眼”。

近几年来，随着世界电玩业的飞速发展，大陆的电子游戏市场和产业也逐渐地从无到有、从初级向中高级方向进化。电玩开始真正地介入我们的生活，而且必然在日后产生深远的影响。

一些在世界电玩界举足轻重的软件、硬件公司已纷纷进驻中国市场，在这种情况下，翻译、转载那些国外杂志上的新闻或是旧闻，已经不是中国杂志的主要任务了。玩家呼唤着真正属于国人的新闻，我们也乐于采编这样的新闻。

在本刊记者的努力奔走下，目前国内实力最强大的电玩企业：世嘉中国合资公司——世嘉华瀚有限公司和南梦宫上海有限公司已和本刊达成意向，每月以信息例会的形式，定期向本刊提供独家新闻和通报有关资料。本刊记者也会就一些玩家所关心的问题或热点新闻作重点采访，并在第一时间告知各位读者和玩家。此外，定期采访国内其它有关企业也将放到计划中，还有国内新作发售情报等。

当然，对于国外电玩业发生的重大事件等，我们仍然会作及时而详尽的报导。杂志新闻版今后的发展方向会是以国内新闻为主、国际新闻为辅。总而言之一句话，我们的目标是让新闻真正成为“新闻”——而且是真正属于我们的新闻。

SCOOP

世嘉全面进驻大陆市场 街机市场逐步走向正规化

本刊世嘉专讯（记者：KEN）今天，如果有国内玩家手持世嘉公司签发的VR战士段位认定证书向你炫耀，你绝对不必有所怀疑。事实上，随着这个世界第一的街机游戏企业全面进驻中国市场，许多以前只能在杂志上看到的东西已经变成了活生生的现实。

自95年6月，世嘉中国一号店——北京前门分店诞生至今短短的一年时间里，世嘉已经在北京、天津、上海这三个中国最重要的城市中设立了分店和分公司，并有进一步南下的迹象。

除了引进国外先进的娱乐设备外，世嘉还将国外流行的操作手法引入中国。目前该公司已举办过多次各节目比赛活动，并为获奖者颁发“绝对正宗”的各类证书。

“世嘉的风格就是永远领先，我们希望成为国内电玩业的领先者，并跻身世界电玩业先进行列。”（世嘉华瀚总经理特别助理　李伟宏先生）

世界级电玩企业的进驻，开始使国人认识到这种健康的现代娱乐存在必要性。国内电玩娱乐圈的雏形已经开始形成。

SCOOP

世嘉染指申城 南梦宫严阵以待

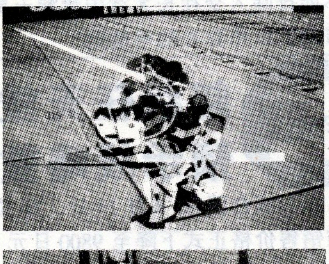
本刊综合消息（记者：KEN）鉴于世嘉方面已把战火引至申城，上海南梦宫有限公司已决定采取必要的行动与之对抗。

据一位不愿透露姓名的人士称，目前南梦宫正在与多家商厦寻求合作意向，年底之前将有数个新分店诞生，南梦宫预想能够趁目前世嘉落足未稳的机会，打下更坚实的基础使世嘉难以插针。据悉南梦宫日方有关负责人已经到沪，正与中方人员协调有关事宜。

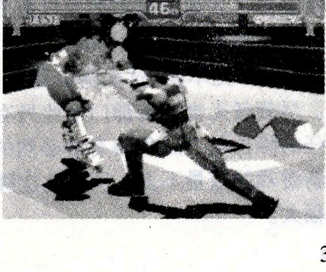
对于九月世嘉推出“VF3”的威胁，该人士称南梦宫将会以“铁拳3”相抗衡。该游戏目前制作情况一切顺利，预计可于九月份可以推出演示版。由于价格等原因，南梦宫目前暂不考虑购买“VF3”。

随着世嘉上海第二分店的开张，一批在海外轰动一时的大作纷纷引进沪上。其中包括“VIRTUAL ON（电脑战机）”、“FIGHTING VIPERS”、“MANX TT”、“东京番外地”等巨作级节目。最令人惊讶的是，世嘉终于抛弃了门户之见，开始在SEGA WORLD中放置南梦宫的产品。相信这对玩家来说必然是一大福音。

同时世嘉华瀚公司上海分公司的首席代表李伟宏先生表示：世嘉公司进驻上海的目的是为了更好地发展上海的电玩业市场，愿意和上海的同行业者一起来建立健康的电玩行业秩序，探索共同发展、同步成长的方法。



▼「VIRTUAL ON」是驾驶战斗机器人与敌机器人战斗的3D射击游戏。



▼「FIGHTING VIPERS」(格斗之蛇)是一款十分刺激痛快的3D格斗游戏。

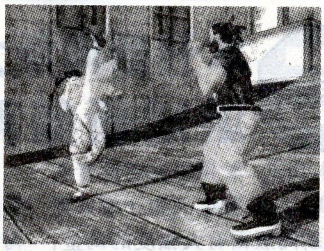
VF3 发售九月延期 中日同时推向市场

本刊世嘉专讯（记者：KEN）因程序执行过程中发现的 BUG 一时无法排除，原订于今年七月推出的街机格斗游戏“VR 战士 3”现延期至九月发售。

与“VF2”相比，“VF3”不仅改进了画面质量，在技击动作和技击环境方面更是有进一步的提高：曾经是“VF”系列明显标志之一的擂台（RING）因褒贬不一，最终在新作中被取消；几乎所有的角色都增加了许多新的技击动作，并可以利用周围环境（如高墙、沙土等）向对手发起进攻，其变化更多、真实感更强。

新作中增加的两名角色都是日本人：一位是擅长合气柔术的女性梅小路葵，另一位是以相扑为职业的男性鹰岚。由于这两种技击术均不为国人所熟悉，相信操作起来会有一定的难度。

据悉，为引进这一万众瞩目的巨作，世嘉华瀚已经订购了两台“VF3”，将分别放置在北京（明星）分店和上海（一号店）分店，如不出意外情况将会与日本同时在九月份开始起动（相信本刊发售时已有玩家享受过了）。这个被日本玩家称为“花两百日元看一下画面也值”的游戏，究竟是否会在国内再次掀起动作游戏的高潮？且让我们拭目以待。



▲「VF3」中的场地不再只是平的，有些会是斜的，而陈佩踢腿时因使用了最新技术产生残像的效果。

SS 年底推出巨作 业界疑是 VF3

本刊讯（记者：KEN）随着 PS 版“FF7”发售日的逐渐临近，世嘉土星所承受的压力也越来越大，SS 将如何对应 PS 的挑战、从而完成 500 万台销量的计划呢？。

“土星将会有巨作级的节目在年底推出与 PS 相对抗，其中之一是‘VR 战士 3’。”（世嘉副社长 入交昭一郎）

入交社长此言一出，震动了整个业界。“VF3”固然是世嘉对付 PS 最好的一件武器，但大家普遍认为，以目前土星的机能移植 MODEL3 底板的节目简直不可思议，更何况从街机版“VF3”发售到年底只有 3 个月的时间，除非 SS 版是与街机版同时开发的，否则从时间上来说也绝对来不及。

就在业界议论纷纷的时候，世嘉于次日发表正式通告，称“昨日社长所言有误，SS 确有巨作在年底推出，但其中之一并不是 VF3”。

世嘉的通告不但没有消除人们的疑虑，相反更加深了人们的猜测。考虑到 ENIX 至今未有明确表态加盟 SS，世嘉能够称之为巨作、并可与“FF7”对抗的节目又会是什么呢？也不能排除入交社长无意中泄漏土星战略计划、于是匆匆发布通告以作弥补的可能吧？

超级任天堂廉价发售 预示战略重点转移

本刊综合消息 8 月 14 日，16 位元主机超级任天堂的标准销售价格正式下降至 9800 日元（约合 800 元人民币），这再次证实了先前业界有关发售廉价超任的猜测。

超任的标准售价，自 90 年 11 月 21 日发售以来，一直定在 25000 日元不变，这次降价是第一次，其幅度之大令人吃惊。尽管任天堂宣传部门对此另有解释，但业界普遍认为超任的降价与 N64 发售有着必然的联系。由于超任明年出版新游戏的数量不多，所以此次降价对超任销量的影响不会很大。

世界第一位电脑艺人诞生 人造偶像将登台献艺

本刊综合消息 日本的电视观众将在 9 月份发现自己的眼前又多了一位清纯美丽的少女。该艺人的名字叫做伊达杏子，芳龄十七岁，出生在东京都，身高 163 厘米，多才多艺。

伊达杏子最大的一个特点可能是所有人都望尘莫及的：她永远不会衰老，因为她是只生活在电视荧屏上的电脑艺人，是由日本 HORIPRO 会社用高科技电脑三维手段制作出来的虚拟人物。



▲杏子是典型的东方女性，外表温柔娴静的她，性格却十分活泼开朗。

伊达杏子将从 9 月开始参加歌曲、电视及广播的演出，同时还将在广告中出现。她是否会给娱乐界带来前所未有的冲击呢？

另外，KONAMI 的超人气人物藤崎诗织也将经过电脑绘制后，在电视屏幕上登台演出。



▲这难道真是由电脑描绘出来的少女吗？看上去与真人毫无二致。



▲在幕后给诗织配音的是金月真美小姐，她与诗织将成为女高中生们的偶像。

SCOOP

史克威尔全面出击 各类型软件来势汹汹

本刊综合消息 自从今年春天SQUARE宣布加盟PS并将于12月推出巨作“FF7”后，一直有传闻说SQUARE将把自己的热门系列作品的续作在PS上推出，如“浪漫传说”、“圣剑传说”、“时空武士”等。随着最近公布的消息，传闻近一步得到证实。SQUARE将在今年底至明年春天将在PS上推出包括“FF7”在内的数款RPG及S·RPG类的节目，其中有“太空战士战略版”(S·RPG)、“SA·GA FRONTIER”(RPG)；而且一向只做RPG的SQUARE这回也要借PS来尝试做其它类型的节目，除目前的“TOBAL NO.1”(3D FTG)外，还有“BUSHIDO BLADE”(3D FTG)及“ZAUVER”(3D STG)。

SQUARE在大批聘请优秀人才之后，进行的广受瞩目多方面尝试显示了其实力与自信，而恐怕最受益的还是PS，相信随着本刊今后的报道，国内的玩家也能亲身了解及体会到一家软件公司和一种主机是怎样发展及壮大的。

EVENT

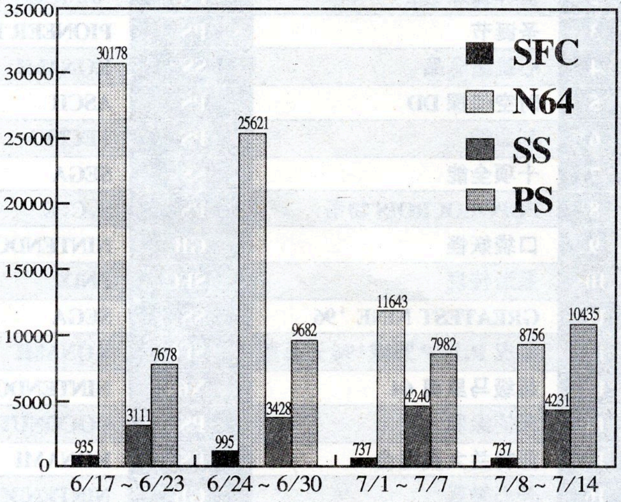
N64销售业绩临近冰点 任天堂努力寻求对策

本刊综合消息 据来自日本的消息称，任天堂株式会社的总裁山内溥先生在最近的一次内部例会上，对N64的有关销售人员表示了极大的不满，并要求下属改变销售策略、加强媒介宣传，以挽回其64位元主机的颓势。

虽然任天堂至今没有宣布N64的实际销售量，但从各分店的情况来推算，在发售后的一个月间，N64在全日本最多只售出了不到20万台，其中70%是事先预订的用户。自第四周开始，N64的销量已退到了PS之后而临近冰点，各店头开始有积压的情况出现，主机售价也开始逐渐下降。

根据任天堂的事先计划，N64希望能够达到在6月23日当天卖完30万台、首月发售50万台、96年3月突破300万台的指标。但由于缺少大作支持，该主机的前景不容乐观。

各主机销售情况抽样调查结果



TOPICS & ETC.

网络虚拟游戏中心 不出家门玩游戏

本刊综合消息 一个虚拟游戏中心有望出现在INTERNET上。目前，日本游戏软件制作商SYSCO正致力于该中心的软硬件开发。

届时，玩家只要使用由该公司生产的游戏用电脑，配合附带通讯功能的游戏，便可以进行对战、信息交换等活动，形成同实际游戏中心具有同样功能的『虚拟游戏中心』。该项服务除了需要缴纳市内电话费和INTERNET服务费之外，本身并不另外收费，从价格上来说较为合算。今后或许会取代实际的游戏中心也未曾可知。

SOFTWARE

土星MPEG回放软件研制成功 此举将大大提高游戏画面质量

本刊综合消息 CSK综合研究所日前开发出一套名为“MPEG SOFTDEC”的程序，该软件可以使世嘉土星在没有任何辅助设备的情况下，回放MPEG格式的动画影像。在此之前，土星如需播放MPEG格式的动画，必须使用专用的电影回放卡。

CSK表示，SOFTDEC并不打算用来回放VCD，而是准备把它加入到游戏程序中去，以提高土星CG DEMO的画面质量。目前使用该系统的第一作未定，但已有不少软件商对此表示了浓厚的兴趣。也许具有高解像度的动画游戏将成为土星今后的名物吧。

EVENT

联华电子购得MD及所有版权

本刊讯(记者：KEN) 笔者于日前了解到，日本世嘉公司已将其16位元主机MD的所有版权(包括软件、硬件的使用和开发权)，转让给了台湾的联华电子有限公司。由于日版MD近况不佳，已濒临淘汰的边缘，这次的转让费用相当低廉。

据悉，世嘉此举意在抑制任天堂在亚洲地区的发展。联华电子曾是任氏主机兼容芯片的最大生产商，此次以低价购得MD系统之后，必然全面转向世嘉产品的生产，从而提高MD在亚洲其它地区(尤其是中国大陆地区)的普及量。联华电子亦表示要大量制作MD的兼容芯片，任何厂商只要使用该芯片进行组装，即可在主机上标注正版原装的字样。联华希望他们生产的MD标准价格可以下降到450元人民币左右。

只言片语

★SUNSOFT 准备在 SS 及 N·G 上同时发行格斗游戏《火热·火热 7》,其中的人物均为可爱而爆笑的造型。

★日本著名的大公司——伊藤忠商事于 7 月 30 日决定于明年春预定发行 PS 专用的软件《热砂的惑星》,该游戏是结合 AVG、RPG 及 POLYGON 格斗为一身的新类型游戏,期待吧!(在 9 月 13 日,它在 PS 上发行的《究极仓库番》已上市)

★光荣公司制作的以三国武将为蓝本的 3D 格斗游戏(学史氏?)《三国无双》和 SLG 最新作《皇龙三国演义(假题)》已决定在 PS 上发行。

★N64 计划年内发行的软件数 19 个(不包括随主机发售的 3 款),能否力挽狂澜,称霸江湖呢?走着瞧吧!

★BANPRESTO 继《新超级机器人大战》后,将于在 PS 上 12 月预定发售《超级机器人射击》这款 STG 游戏,登场的 7 名角色均为 POLYGON 描绘,将采用 STG 的形式来进行格斗,也会有必杀技喔!

★遥望即将出现在土星光环下的新作:《王国传说 2》、《世嘉拉力 PLUS》、《洛克人 8》、《COTTON 2》、《魔毯》、《RAYMAN 2》、《实况沙罗曼蛇》及由 RAY FORCE 推出的《STARTING ODYSSEY》的 3 部作品(第 1 集及第 2 集"魔龙战争"、第 3 集"米利尼亚姆的圣战")。

★土星第一个使用 8 枚 CD 游戏现正开发中。这是一部美日合作的游戏,由今夏在日本公映的《卡麦拉 2》改编的,据说其中用了大量的写实画面,而有可能还会增加 CD 枚数。

日本家用机软件销售排行榜(8 月 30 日)

此销售排行榜是日本《周刊ファミ通》于 7 月 22 日~28 日期间在一百多家贩售店的协力下制作,并于 8 月 30 日刊中登出的,所反映的多是新作的销售情况,并不表示全部家用机软件的排行榜。

排名	名称	机种	厂商	类型	发售日	上周排名	销量
1	VR 战士 KIDS	SS	SEGA	3D-FTG	7 月 26 日	新上市	21983
2	世界棒球 EX	PS	NAMCO	SPG	7 月 26 日	新上市	20328
3	圣诞节	PS	PIONEER LDC	AVG	7 月 26 日	新上市	19206
4	心跳纪念品	SS	KONAMI	SLG	7 月 19 日	1	9254
5	时空侦探 DD	PS	ASCII	AVG	7 月 26 日	新上市	7658
6	刻命馆	PS	TECMO	SLG	7 月 26 日	新上市	7262
7	十项全能	SS	SEGA	SPG	7 月 12 日	7	6499
8	POPOLOCROIS 物语	PS	S.C.E	RPG	7 月 12 日	4	6421
9	口袋妖怪	GB	NINTENDO	RPG	2 月 27 日	11	6005
10	星海传说	SFC	ENIX	RPG	7 月 19 日	2	5873
11	GREATEST NINE '96	SS	SEGA	SPG	7 月 19 日	3	5653
12	实况 P.F.P 野球'96 开幕版	SFC	KONAMI	SPG	7 月 19 日	5	5525
13	超级马里奥 64	N64	NINTENDO	SLG	6 月 23 日	10	4497
14	天使涂鸦	PS	COCONUTS JAPAN	SLG	7 月 26 日	新上市	4293
15	亚特兰大奥运会	PS	KONAMI	SPG	6 月 28 日	8	4113
16	开心鼬鼠	GB	NINTENDO	PUZ	7 月 21 日	19	3873
17	NiGHTS	SS	SEGA	ACT	7 月 5 日	9	3777
18	土星炸弹人	SS	HUDSON	ACT	7 月 19 日	6	3637
19	时空侦探 DD	SS	ASCII	AVG	7 月 26 日	新上市	3478
20	生化危机	PS	CAPCOM	AVG	3 月 22 日	13	3317
21	泡泡龙 2X	SS	TAITO	PUZ	7 月 26 日	新上市	3245
22	铁拳 2	PS	NAMCO	ACT	3 月 29 日	16	2637
23	ARC THE LAD	PS	S.C.E	S·RPG	7 月 12 日	15	2628
24	海岸垂钓	SFC	PACK IN VEDIO	SPG	7 月 19 日	12	2565
25	女神天国 Ⅱ	PC-FX	NEC	SLG	7 月 26 日	新上市	2488
26	炸弹人全集	GB	HUDSON	ACT	4 月 21 日	28	2240
27	SD 高达——一年战争记	SFC	BANDAI	SLG	7 月 26 日	新上市	2096
28	SD 高达——克利普斯战记	SFC	BANDAI	SLG	7 月 26 日	新上市	1940
29	模拟城市 Jr.	SFC	IMAGINEER	SLG	7 月 26 日	新上市	1904
30	TOTAL NBA '96	PS	SCEI	SPG	7 月 5 日	18	1812

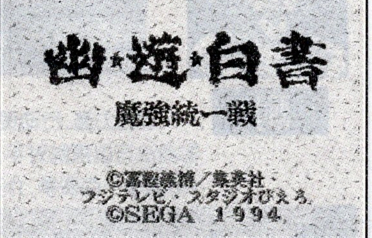
责编/邱兆龙　协力/SHADOW PHOENIX

最强之道(下)

灵能战士
魔强统一

TREASURE公司的《幽游白书——魔强统一战》(以下简称《幽白》推出已一年有余，其热潮至今未退。该游戏以独特的对战模式，激烈火爆的场面和流畅的操作感吸引着大批《幽白》迷和格斗迷。笔者不揣浅陋，炮制一篇"幽白研究"，望与众幽白迷切磋。

MD	厂商 TREASURE	类型 ACT
	容量 24M	



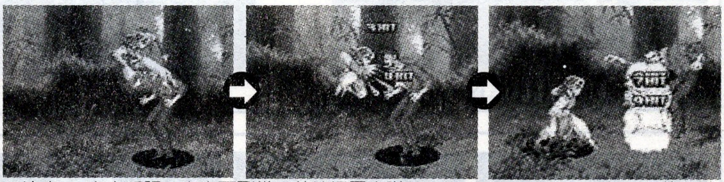
《幽☆游☆白书——魔强统一战》彻底研究



幻海



▲身材矮小的幻海只要蹲下的话就不容易挨打了。

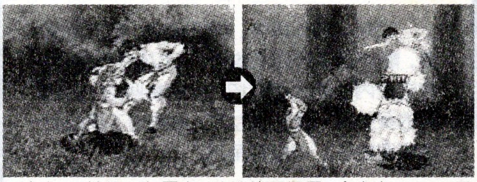


▲连击 A：空中重踢—空中百裂拳—落地轻灵光弹(6～11HIT，20%～25%，3)(HIT数及减血视对手体积而定)

极灵活的角色，拥有灵丸、百裂拳、灵光弹、空中摔投等强力必杀技。其→＋轻拳蹲防不可，要小心。由于身材矮小，蹲下后很多必杀技都打不中她(如气硬铳、酒妖弹)，是个很强且容易上手的角色，也是很多入门选手的首选。属下级者使用。



▲连击 B：摔投—前冲—重灵光弹(7HIT，25%，5.5)(注：强力实用的摔投后续技)



▲连击 D：摔投—超灵丸(此技使用极易，命中率100%，且威力惊人，已被我们禁用)

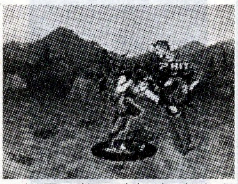


▲连击 C：↓＋轻腿×2—超必(15HIT，48%，6.5)(此招的意义是令超必的命中率增大)

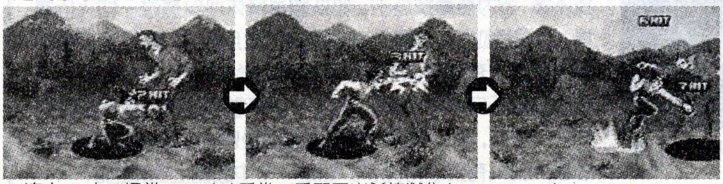
飞影

偏重速度的角色，攻击力弱，前冲时距离长，常因"收不住脚"而遭迎击，邪王炎杀剑虽然霸道，但收招时间巨长，若被高手诱骗使用，后果不堪设想。黑龙波威力偏小且难以控制，穿上黑龙斗衣虽然威力加倍，速度上升，但灵力消耗太快，耗完之时大概也就是赴死之日，因此不是高手不要穿黑龙斗衣。实战中应利用速度寻找机会，另外，体积小(＝中招面积小)也是其一大优势，属于中级者角色。





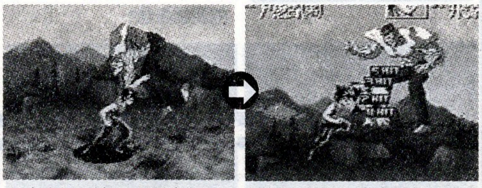
▲如果不能迅速解决对手，黑龙斗衣将耗尽飞影的灵力。



▲连击 A：↓＋轻拳×2—(N)重拳—重邪王炎杀炼狱焦(6HIT，18%，5)

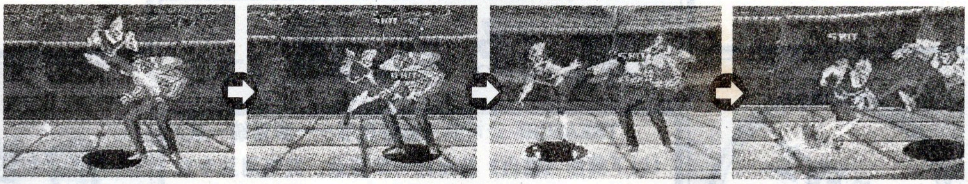


▲连击 B：摔投—垂直起跳—空中重拳—(C)空中邪王炎杀炼狱焦(5HIT，18%，6)



▲连击 C：摔投—垂直起跳—空中重邪王炎杀炼狱焦(6～10HIT，18%—22%，5)

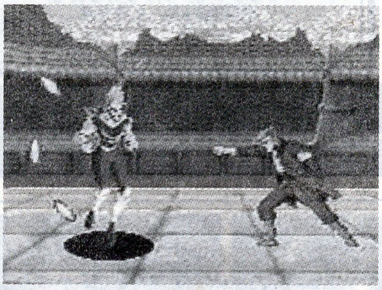




▲连击 A:空中重踢—空中百裂拳—落地(→)+重踢—(C)重酒妖撞击(6~7HIT,35%,9)

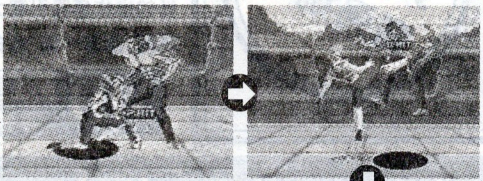
酎

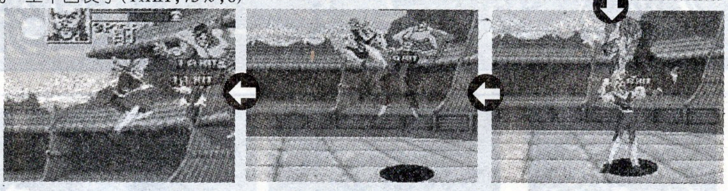
攻击力强,行动灵活的角色,招式性能有些象浦饭,幻影身法可以摆脱对手,摔投后可以用酒妖撞击也可冲前(N)重拳—百裂拳,介于初级和中级者之间的角色。



▲酎的幻影身法就象醉拳一样,令对手难以琢磨。

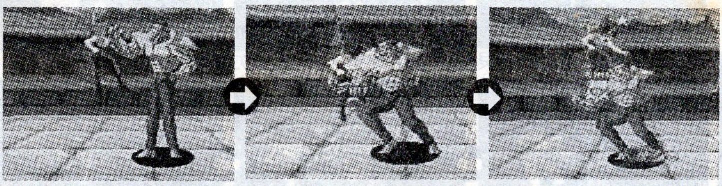
▶连击 B:↓+轻拳×2—超必—(对手落下时)斜后跳—空中重踢—空中百裂拳(11HIT,75%,6)



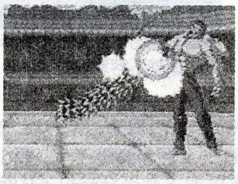




▲连击 A:↓+轻拳×2—(→)+轻拳—爆烈上钩拳(4HIT,28%,6)



▲连击 B:摔投—向前一小步—对手落至腰部时(N)重拳—(C)爆烈上钩拳(3HIT,33%,8)(注:笔者的得意技)



▲爆肉钢体真是招如其名,连黑龙波也"不放过"。

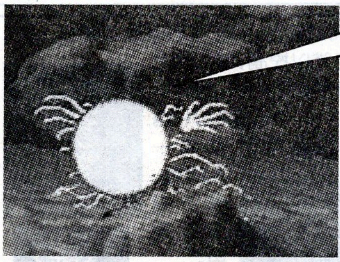


户愚吕(弟)

绝对力量型角色,招式极狠,但行动缓慢,爆肉钢体号称无敌技,可以弹开包括黑龙波在内的绝大多数招,但对某些招(如幻海的灵光弹)就无能为力,指弹用于牵制对手效果较好。中级者角色。



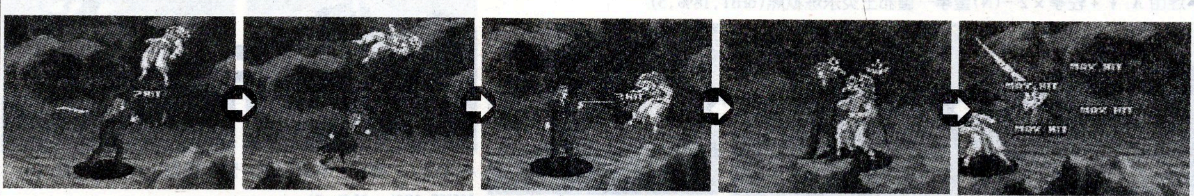
户愚吕(兄)



▲户愚吕(兄)这个阴险的家伙,连这么大的波都能透!

哼哼哼哼哼哼哼哼……,咿呦——!

阴险型角色,不过其角色设定是笔者最欣赏的,连击必杀技不多,多为普通技连击。邪妖幽灵身体可以透过一切飞行道具,应灵活应用,幽灵之剑在混战时效用极大,在二对二或单挑时就不太有效了。而遁地术骗骗初学者还行,对一些高手使用简直等于自杀,户愚吕(兄)一定要掌握的技巧是摔投后前冲——点穴,敌人中招后多半为最重级昏迷,此时如能使用超必敌人就只有束手待毙了。他是一个中级偏上的角色。



连击 A:摔投—前冲—点穴,背对敌人使用超必杀(MAX HIT,100%,6)

CHECK POINT 3

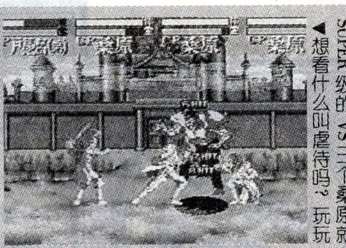
一对三战

在单挑作战通关后，会出现一对二、一对三战，这也是本游戏的一大特色，以笔者的体会，对 SUPER 级 COM 的一对三战简直是对自己身心的摧残。尽管 COM 仍很弱智，但毕竟双拳难敌四手，更何况六手。尤其是 VS COM 桑原 × 3，一片片次元刀夹杂着灵剑飞镖、灵剑突刺往你身上招呼，往往是敌人一个回合攻击过后你就给剁成肉泥了。打一对三笔者负多胜少，但也有一些组合是能够轻易取胜的。用幻海、浦饭自然不必说，如果想用其它角色赢 COM 几把的话，不妨试试以下几种组合：

仙水 VS 树 × 3：多用中段红球波，配合裂蹴拳，“体”闪光时用中段超红球波。

藏马 VS 藏马 × 3：拉远距离用远距离魔界植物召唤，COM 会用中距魔界植物对付你，谁占便宜不用说了吧。“体”闪光后换线，并在换线过程中输入超必指令使其一落地就使出树灵妖斩拳，此时 COM 会因为用风华圆舞阵或蔷薇鞭迎击而中招，击中后灵力全满，再来两次即可全胜。

户愚吕（弟）VS 户愚吕（弟）× 3：保持在同线作战，待敌人走过来将要出拳时，抢先用前冲拳出击，若被防住马上后退或用爆肉钢体，如此往复即可获无敌称号。



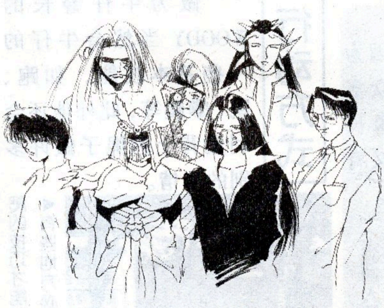
▲想着什么叫虐待吗？玩玩 SUPER 级的 VS 三个桑原就知道了。

对不同 COM 角色作战？除非你是 10S 级妖怪或有自虐倾向，建议不要作这种无意义的牺牲。那不同线路，不同方位的攻击会令你手足无措，上天无路，入地无门，欲哭无泪，最后被凌迟处死，死状往往惨不忍睹，浑身血光，一堆 MAX HIT 在头顶浮现，在一阵呜呜呜……啊的惨呼声中命丧当场，您就只有等着收尸的份儿了……

幻想篇

由于对《幽白》十分喜爱，曾热切盼望 TREASURE 公司能出续作。但最近听说日本已停止生产 MD 软件，那么《幽白 II》自然也就无望了。想一想，倘若动用 32M 甚至 40M 的容量，把现有系统改进完善，加入鸦、武威、刃雾、神谷甚至雷禅、黄泉（虽然不在同一级别）等角色，增添更多的必杀、超必杀技，将是一个多棒的游戏啊！可是，残念……

另外，此作中的一些隐藏招式，如幻海的灵光镜反冲，最近还听说户愚吕（弟）有空灵弹，以及不知是特意设定还是 BUG 出现的“灵幻转移”（从屏幕一端瞬间飞至另一端出现），都不知其详，如有哪位玩友知情的话，一定写信告之，切切。

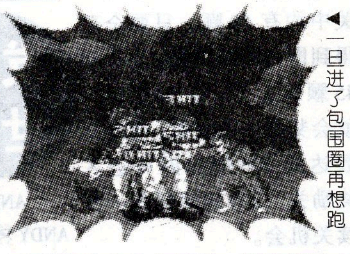




遗憾篇

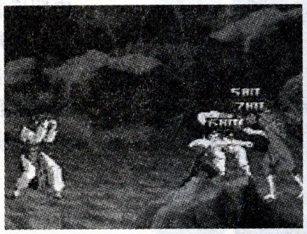
尽管对《幽白》这部作品十分推崇，但不可否认该作中仍有许多设定不尽人意之处。首先，某些人物过强而某些过弱，如浦饭，其→＋重拳和百裂拳几乎能挡住一切招，再加上灵丸，与之作战十分无聊，往往有初学者使用浦饭一通重拳向你冲来，搞不好会把你连捶带磕地弄死，毫无技巧性可言；而相比之下，藏马、树等就显得太弱了，招式克招性差、动作也慢；另外，幻海、浦饭、酎的超灵丸太容易蓄且威力过强，使得有灵丸的选手与其他角色很不平均，至少也应该象原作那样在数量上有个限制。

还有一个失败的地方是当打二对二时，如果一方两名选手把另二人夹在中间，其中一人用↓＋轻拳堵住，另一人用必杀技蹭血的话，被堵的一方毫无反击或逃跑的可能，只能眼看着血被一点点蹭光，倘若夹击的一方有百裂拳那情况就更惨。造成这种现象的原因在于，当夹击时，如果一方两人同时从两边出招，应同时向两边弹开才对。这样击打一定次数后会弹开到攻击范围之外而解除“死局”。而现在则是在夹击时一人象墙一样堵住对手，另一人无论怎样攻击都只是把对方往墙上推而并不弹开，这一设定可能是设计上的疏忽，但有时会造成相当无聊的场面。



▲一旦进了包围圈再想跑是没门儿的了。

还有本作中的摔投、换线优势太明显，经常导致一些选手乐于跳来跳去地进行摔投而使游戏的战略性、趣味性及对抗性降低。对 COM 战时 COM 过于弱智也是缺点之一，感觉是对方只要有人在出招，不管有没有危险，COM 总是处于防御状态。战斗中 COM 则显得有勇无谋，从不创造有利于自己的局面，相反往往被人引至极为被动的地步。当然这也是所有格斗游戏对 COM 战时共同的不足之处。但在此作中有些过于明显。



▲别人再乱打，电脑控制的藏马却缩在一边，太不够朋友啦！

另外，在四人同时作战时有时还会出现一些奇特的现象，想必是属于程序设计上的漏洞了。

1、摔投定身：摔投时，被摔的一方突然在原地保持被摔一瞬间的姿势不动，此时对被摔者很不利，可能遭到二次摔投或被击中一些后续招式。

2、卖友求荣：在二对二战中，有时己方的招会招呼到己方同伴身上。己方的灵光弹、超灵丸打到同伴身上已屡见不鲜，最有意思的一次笔者曾用酎的超必杀将同伴桑原和敌人树同送上西天。

3、死人复活：仅出现在幻海在版边使用连续空摔时，当敌人在第一、二次摔投时已死去仍继续空摔的话，有时会出现空中摔投定身，此时无法继续空摔，接下来的就是可怕的敌人复活——明明已听到死时惨叫的角色又神气活现地从空中跳下来（当然血格是空的）。如果幻海有所准备的话趁他落地之前上去给一个轻灵光弹就行了。但死人复活又取胜的场面也不是没有过。

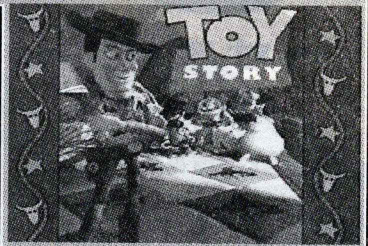
好啦，洋洋洒洒写了这么多，希望能与《幽白》迷们探讨。最后提一句，本人及几位玩友自称 3S 级 PLAYER，如有不服，请速来“统一战”，本人地址：皿屋敷中学…（旁：哇！他 GAME 中毒了……）

文、插图/张雷冬　责编/PINSER

玩具总动员

飞向太空 宇宙无限

世界上最优秀的动画公司迪斯尼96年最新推出的动画片《玩具总动员》已经于暑假在我国放映。这部片长77分钟的动画片完全是由电脑三维动画制作而成，也是世界上的第一部这么长的商业电脑动画影片，且一上市即创下票房纪录。现在MD及SFC上也能玩到根据这部动画片改编的游戏啦！



MD	厂商 DISNEY	类型 ACT
	容量 32M	

利用32M大容量将游戏表现得淋漓尽致?

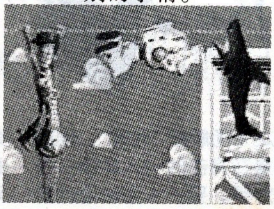
TOY STORY

ANDY是个幸运的男孩子，因为他拥有许多可爱的玩具。而在众多的玩具中他最喜爱老式牛仔警长WOODY，再加上WOODY聪明又有责任心，当然成了玩具们的领袖。

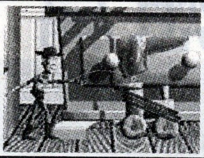
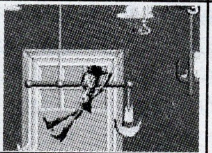
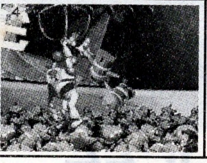

◀看，WOODY象不象一个领袖人物呢！

行动方式

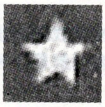
做为牛仔警长的WOODY当然会牛仔的一些基本技能，如跑、跳、攀爬等，此外他还会利用背上的绳子做许多别的事情。


◀有些地方必须使用攀爬的技巧才能过去。

绳子的作用

制服玩具		对四处乱走、障手障脚的玩具，就要用绳子把它们绑起来，让它们安静一会儿。
荡秋千		在空中时，使用绳子挂住某些钩子之类的东西，把自己荡过去。
攻击		有时绳子也是WOODY的武器，用来抽打敌人，或是别的东西使其撞向敌人。

各种宝物



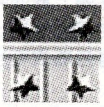
警徽
每得一个即提高WOODY的体力。



牛仔帽
每得到一顶牛仔帽，即可增加一条生命。



旗子
每当到达旗子处，就表明行动告一段落，若途中失败，就从旗子处开始。

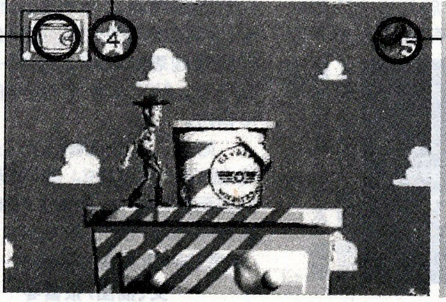


五角星
这是最重要的宝物，几乎每一关中均有50颗，只要全部得到即可获得奖命；当拿到45颗以上（不足50颗时），就会奖励一枚警徽；而当总数达到200颗时即可进入奖励关，300颗时即获一次续关机会。

画面上的要素

警徽 警徽是WOODY身份的象征，最多为五，一但全部失去，行动即告失败。

画板 WOODY的好帮手，它会经常将WOODY该去做的事情画出来告诉他。

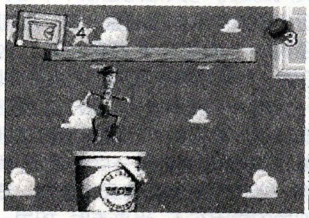


牛仔帽 显示WOODY还剩几条生命。

发生在奇妙的玩具世界中的故事……

ANDY的生日到了，而且即将搬家。这就意味着ANDY将得到新玩具，那么现在的玩具就有可能被当作旧的而被丢掉，为此WOODY召开了玩具会议并派玩具士兵们前去调查……

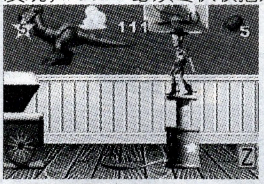
这是WOODY的首次登场，所以难度较低，正好可以熟悉一下操作特性。首先WOODY要将玩具士兵从桶中放出来，再把步话机从架子上弄下来让士兵抬走，之后走到另一部步话机处即可。


◀此外必须等桶盖震动时，方可借力跳到上方的横梁上。

接下页A处

A

WOODY 还没来得及得到准确情况，ANDY 和伙伴们便向房间跑来。为了不被发现，WOODY 必须尽快收拾好玩具。

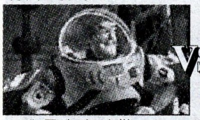


虽然是限时的，但也不必太慌张，因为玩具们都知道自己该去哪儿。

▲还是抓紧时间收拾玩具吧！

原来 ANDY 得到的是最新型玩具 BUZZ LIGHTYEAR，他很快取代了 WOODY 的位置。为此，在梦中的 WOODY 决心与 BUZZ 一决高下……

经过上两关的练习，对 WOODY 的操作一定已比较熟悉，那就与 BUZZ 进行一场障碍赛跑吧！

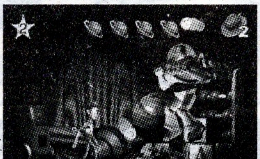




▲我是宇宙骑警 BUZZ LIGHTYEAR！

▲啊哈哈，那么你能飞吗？

这是 WOODY 与 BUZZ 的首次单挑。一定要先击落 BUZZ 周围旋转的球体，并躲开激光，再抓住 BUZZ 调整程序的机会攻击才有效。



▶来吧，BUZZ！让我们较量较量。

WOODY 对 BUZZ 妒嫉万分，他竟然想……

WOODY 的目的是用遥控车把 BUZZ 撞飞，而遥控车的电池也要通过撞击 BUZZ 获得，并且左右方向是由车头的方向决定的，需要冷静判断。



▲WOODY 想出了什么坏主意呢？

◀一定要收集每一个电池，否则电动车就没电了。

WOODY 将 BUZZ 撞出窗外激怒了大家，当玩具们冲过来揍 WOODY 时，胆小的恐龙 REX 却吓坏了。这次 WOODY 的任务是帮恐龙扫清前进中的障碍，帮它逃开。

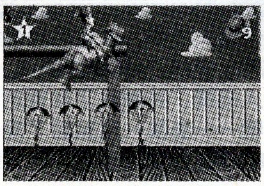


▲"嗨，恐龙 REX，你难道还没有人劲儿大吗？

接右侧 B 处

B

REX 为了感谢 WOODY 的帮助，决定帮 WOODY 突围，于是 WOODY 就骑上 REX 逃跑了。这一次就看你的躲力如何了。



◀我似天马行空！小心空降兵呀！

掉到窗外的 BUZZ 扒上了 ANDY 的汽车并在加油时找到了车上的 WOODY，他们的矛盾又激化了！

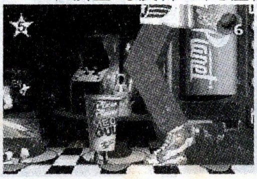
在这次单独较量中，有效的攻击是击打轮胎将 BUZZ 套住。



被轮胎套住的 BUZZ 真是苦不堪言呀！▲

争执真是没有好结果，ANDY 的车开走了。为了回到 ANDY 身边，两个"玩具"终于团结一致，踏上了历险的旅程……

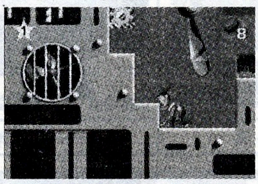
本版面的设计一定让你感到很有趣吧！但应注意的是在纸飞机经过后立即会有人走过，故此要蹲下躲避。



▲有人来了，快蹲下！

BUZZ 误将"抓娃娃"游戏机当成太空船而进去了，为了找回 BUZZ，WOODY 赶紧去追他。

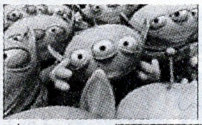
要想顺利通过游戏机内部的冒险一定要掌握好跳跃的时机，步步为营。



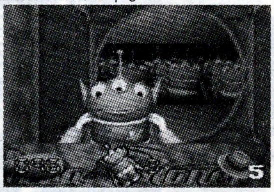
▲被电扇扫上可不是闹着玩的。

小外星人答应只要帮它们找回迷路的同伴，就帮 WOODY 去救 BUZZ。

WOODY 要在限定的时间内找到散布在 3D 迷宫中的小外星人，并分别把它们送回群体当中。



▲救回我们的同伴就帮你！

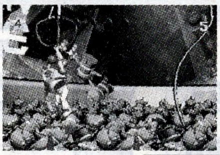


▶又找回一个三眼外星人。

接右侧 C 处

C

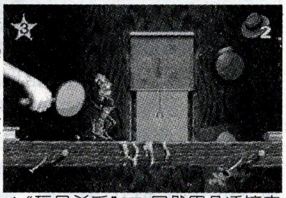
可怕的 SID 来抓 BUZZ 了，一定要在 BUZZ 被抓起后立即利用小外星人将其击落，以阻止机器手将他抓走。



◀有这么多外星人，你为什么偏抓 BUZZ 呢？

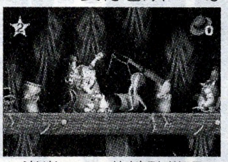
WOODY 竭尽全力也没能救出 BUZZ，自己也与 BUZZ 一起被带到了 SID 的家。对玩具们来说，SID 简直是个恶魔，而他的家就是个地狱！一定要尽快逃走。

首次进入桌面的冒险想必让你感到棘手吧！应尽快适应并迅速通过。另外在后半段还有一个有趣的小插曲在等着大家……



▲"玩具杀手"SID 居然用凸透镜来烧 BUZZ。

BUZZ 看到了玩具广告后心灰意冷，WOODY 要将它从 SID 家救出去。这关的难度又增加了不少，必须熟练地运用悠荡的动作。在找到 BUZZ 后就要尽快达到右侧尽头。



▲尝尝 BUZZ 的铁砂掌吧！

SID 家的恶狗发现了正要逃走的 WOODY 而追来，赶快跑吧！这关难度较大，要想在"枪林弹雨"中穿行必须手疾眼快！

历尽千辛万苦，WOODY 与 BUZZ 终于逃出魔爪。可是 ANDY 的搬家车已然开动，而 BUZZ 却没有赶上汽车。WOODY 为了找回他，驾驶电动车出发了。

3D 赛车大家一定都玩过吧，只是这里没有竞争对手，但还是要注意收集电池。

电动遥控车载着 WOODY 和 BUZZ 去追赶搬家车。又是一款平面赛车，不过场地可开阔多了，应注意发现路面上的电池。

BUZZ 和 WOODY 利用火箭一起飞到了空中！经过巧妙的躲闪，终于回到了 ANDY 的怀抱！



◀两个患难朋友终于回到了自己的天堂。

文/杨柯来　刘鹏　责编/PINSER

漫画地带

漫画世界
神奇地带

深夜，在纽约的一幢大楼中，年青的漫画家TURNER正在伏寄工作。突然，一阵电闪雷鸣，一个模样邪恶无比的男人出现，并制住了年青的漫画家，把他同他的宠物——老鼠一起抓到了漫画的世界中。于是，TURNER在漫画地带中的冒险开始了……

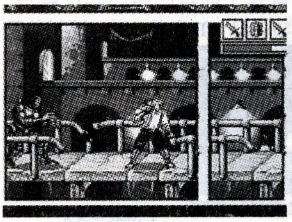


MD	厂商 SEGA	类型 ACT
	容量 16M	

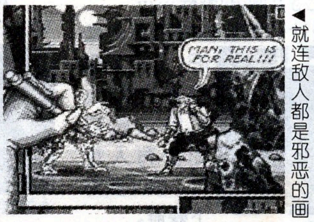
一款绝对不可不玩的美版ACT

电子游戏与漫画可算是现代青少年中最流行的两种娱乐品了，因而游戏漫画、漫画游戏都层出不穷。而本游戏则独具匠心，没有把漫画情节塞进游戏，而是把游戏的地点搬入漫画，当然也溶入了美国式的简洁明快，而且游戏摆脱了一般闯关类ACT的招式单一的弱点，并配以优秀的音效，绝对能调动起玩家的每一根神经。更值得称道的是游戏路线的多样化以及难点的制造都独具特色，玩家一定得动动脑子才能把游戏打穿。

好了，诸位吃了那么多的日本料理，这回也来尝尝这美国快餐吧！



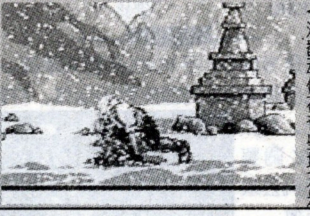
◀看，游戏是在一格一格的漫画中进行的。



◀就连敌人都是邪恶的画家画出来的。

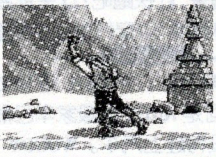
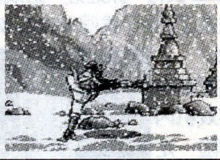
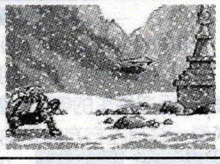
丰富多彩的攻击方式

本游戏的动作感极强，可以说十分接近对战游戏，但出招指令却简单了许多，出学者也能很快上手。除去普通的拳打脚踢以外，还可分别按B、A键进行跳跃和防御，配合方向键再按A键的话就可使出上段或下段的攻击；而通过搓招还可以发出各种必杀技，当必杀技击中敌人时，会发出十分刺激的音效，使游戏看上去非常象对战游戏。另外，蹲下后按↘或↙可进行前后的滚动。



◀滚翻动作在有些地方是必须应用的。

必杀技

升龙拳	对空腿技	左冲右突	重击腿技	折纸飞机
				
↑+A	↓↑+A	↑→↓+A	→←→+A 连打	按住A键片刻

熟悉每一种道具的性质

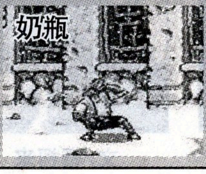
本游戏的道具十分丰富，而主角可同时持有三种道具，分别用X、Y、Z键来使用。每一种道具都有自己的功用，因此玩家就需要在熟悉道具性质的基础上根据需要来选择及使用道具。



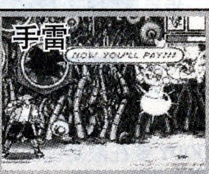
◀可直线快速飞出，但威力最差，也可用来打开开关。



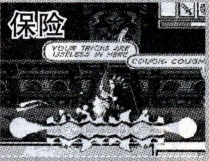
◀可安放在地上，威力巨大，一般用来摧毁障碍物。



◀回复主角一半的体力。



◀呈抛物线飞出，是对付高处顽敌的首选武器。

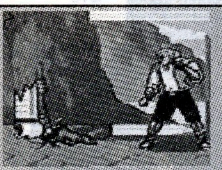


◀主角将变为超人，一击之下，版面内所有敌人都被扫清。



◀可能是道具的任意一种，但也可能是个炸弹，一碰就炸！

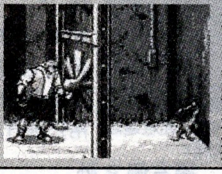
宠物鼠的三大功用



◀可以嗅出隐藏道具并取出（游戏中约1/3的版面均有隐藏道具！！）



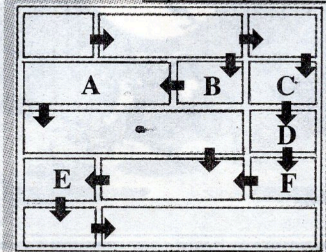
◀可放电攻击敌人，与主角协同作战，但遭到三次攻击便会暂时离开。

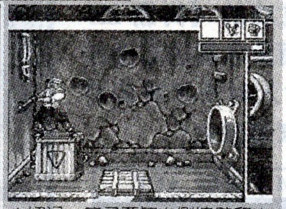


◀可以帮助主角搬动开关（有的开关是必须由老鼠打开的）。

游戏的难点非常多，不过有了本文……

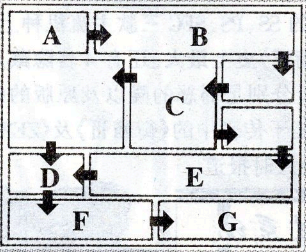
第一关　A部分

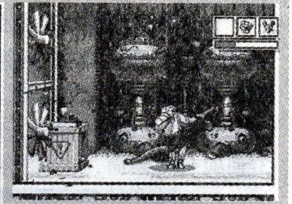



▲切记！箱子要与左侧墙壁留出空隙。

A、可得到老鼠
B、击碎油桶可得一保险
C、可得到老鼠
D、扳动左侧开关
E、将箱子推向左侧垫脚时应注意不要紧贴左侧墙壁，因为在扳动开关产生通路后需先把炸药箱推下去
F、使用老鼠可找到一把匕首

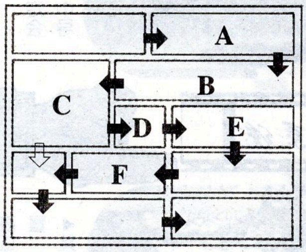
第一关　B部分

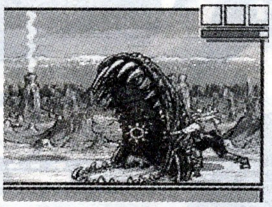



▲在版面中出现的东西一定都有它自己的用处。

A、应用老鼠可找到炸药
B、使用老鼠扳动风扇右侧墙壁上的开关，待风扇停转后即可打碎
C、击碎木箱可得手雷
D、扳动开关使两圆盘内指针相接
E、杀敌后可保险
F、使用老鼠可找到奶瓶
G、BOSS

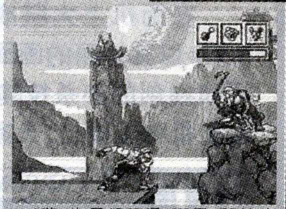
第三关　A部分

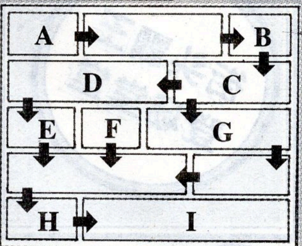



▲只要跳到大嘴的后面就安全了。

A、要对付咬人的大嘴，可先把老鼠放过去，然后跳到嘴后击打，可得炸药
B、方法1：只要引爆最左侧的地雷就可过版；方法2：如果玩家有充足的HP，不防用身体将右侧雷群引爆，再用炸药将左侧雷引爆，那么在中间位置应用老鼠可找到保险，并且杀敌后可得奶瓶
C、扳动开关，右上侧可得手雷和匕首。应用老鼠可在本版面左下侧找到一条向下的道路，这条路线比较简单
D、必须跳上石台才可通过本版面
E、本版面中应用匕首击打右侧开关，在石台升起后立即跳上通过
F、使用老鼠可找到一把匕首

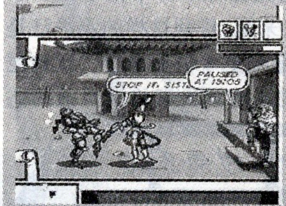
第二关　A部分

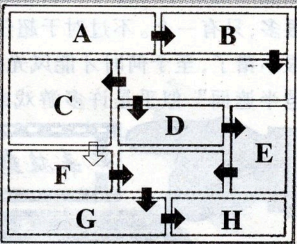

▲"嗨，你是猴王吗？不是，那就请吃手雷吧！"



A、使用老鼠可找到保险
B、使用老鼠可找到炸药，击碎两个炸药箱上的普通木箱可得奶瓶
C、叉路推荐左行
D、将两个炸药箱向左推到头再打爆即可
E、本处右面的墙壁可击碎，进入F版面可得三样道具
G、将左侧经过伪装的岩石推到右侧的活动障碍下即可
H、使用老鼠可找到手雷
I、此处要在悬空的绳索上与敌人周旋，不要吝惜保险

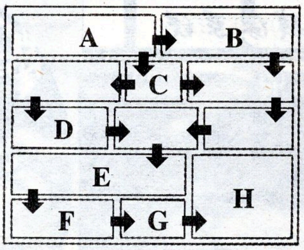
第二关　B部分

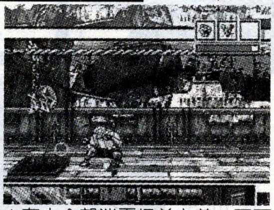

▲对付这种神经质的敌人，只要躲在一旁……



A、攀上第二根木架的右侧，障碍即会上提片刻，用滚技立即通过
B、杀敌后可得奶瓶，用老鼠可找到问号
C、趁火未烧到之前向下走，最下一层应踢开的出口在右侧
D、击碎左侧木箱可得炸药
E、在两壁上第三个兽头伸出时应立即将炸药投下；使用老鼠可找到匕首
F、使用老鼠可找到炸药
G、击碎木箱可得奶瓶，开关应利用老鼠扳动
H、BOSS

第三关　B部分




▲在未全部消灭怪兽之前，不可以从坑中下去。

A、应注意水中的雷，叉路推荐下行
B、右侧门后有隐藏奶瓶（无须老鼠）
C、上面箱中有奶瓶
D、首先击落铁球，再搬动开关将铁球击出
E、对付这一排炸弹可用撞击的方法
F、使用老鼠可找到匕首
G、箱中有一个问号，而开门的最佳方案是在高台上放出匕首
H、这是最后一战了，而玩家的不同表现也会产生两种不同的结局，关键在于能否在关押人质的密封仓内的水涨满前击败……

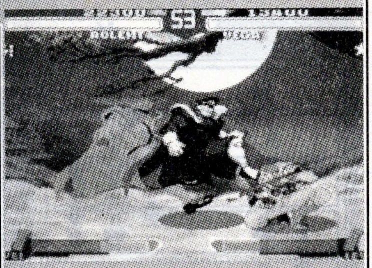
文/杨柯来　刘鹏　作者感谢高健同学　责编/PINSER

街霸 ZERO2

街头霸王登场堂堂

在街机上大获成功的《街霸 ZERO2》以其绚丽的画面及丰富的必杀技巧和独创的必杀技输入时间系统即将在多机种上推出，大家请注意！

SFC	厂商 CAPCOM	类型 ACT
	容量 32M	





制霸江湖的 STREET FIGHTER！！！

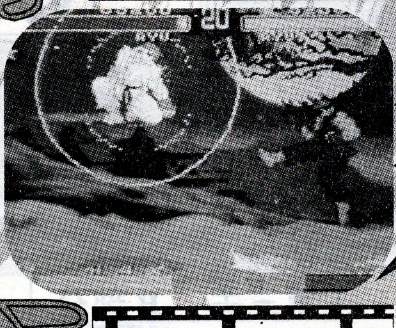


由于搭载了威力强大的 S－DD1 特殊芯片，使得超任得以完美地移植此款格斗热作，究竟能否突破卡带的限界，与光盘一决高下呢？当然作为卡带不可能与之媲美，但终归是不用再等待 LOADING 的时间了。在街机及次世代上使用超必杀时那令人目眩的残像在本作中似乎减少了很多，只有一个。不过对于超任来说，作到这样的水平已是很不错了，至于何时才能风光登场至今仍是未定，"犹抱琵琶半遮面" 似乎是许多游戏或是游戏机即将面世前的态度，究竟它是怎样的呢？这里只能 "管中窥豹" 得一斑而已。要看它的全貌要等它的真正上是时才能一现"街霸"这名老战士的英雄本色。

它似乎已制霸于目前的 SS、PS、SFC 三款主流机种上，18 名人物的强大阵容为《街霸》史上最大。还有 4 名隐藏人物已在美版街机上"上市"，分别是邪恶的隆以及原版的桑吉尔夫、达尔锡姆、春丽。至于传说中的《街霸Ⅲ》及《ZERO3》何时公布画面，本刊将会及时报道。

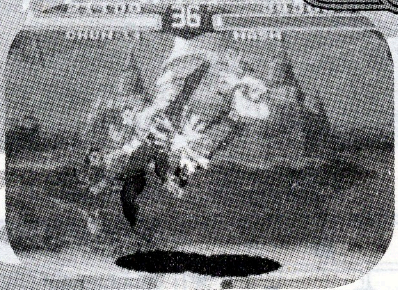
系统情报大公开

必杀技输入时间系统



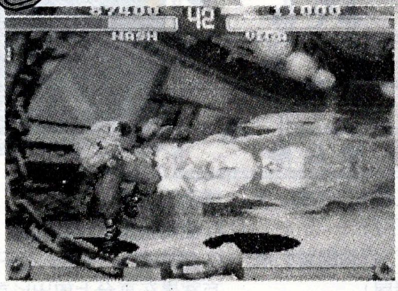
▶白隆跃至半空，输入指令，可怜的黑隆还在旋风腿呢！

超必杀技系统



◀超任首次在《街霸》中导入超级必杀技系统，定会大受欢迎。

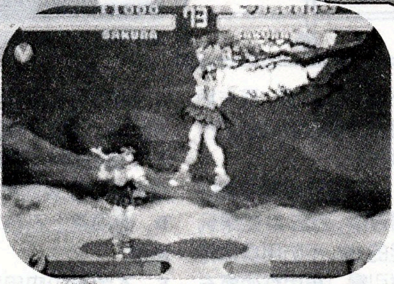
残像系统



▶暗黑帝王 VEGA 的「超精神力爆击」很明显地带着恐怖的残像。

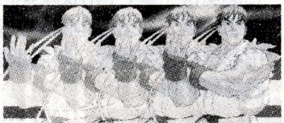


新人物系统



◀其实不算是什么系统设置，看两个樱花在月黑风高的夜里干什么呢？



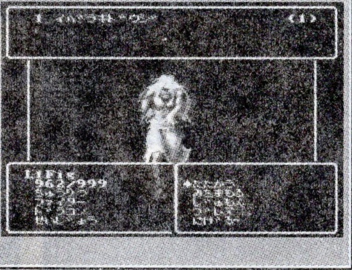


责编/SHADOW PHOENIX

巫术·外传Ⅳ——胎魔的鼓动

辟邪有法
除妖有天

熟悉 GB 的朋友一定知道在 GB 上已经成为系列的它，此次的Ⅳ代却转战超任，那魅力无穷的美丽画面和更容易上手的系统操作一定不会让你失望的。



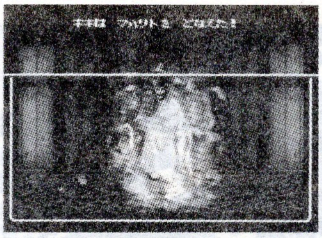
SFC	厂商 ASCII	类型 RPG
	容量 32M	



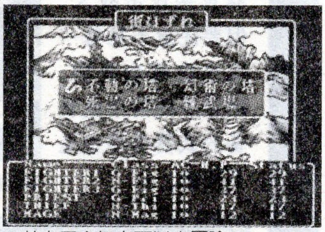
以近代东洋（日本？）为舞台，为了找到埋藏在地下被封印的三件神之神器，以挑战蹂躏美丽大地的魔族和平定国家的动乱而展开的乱世战斗。游戏集成了前作的优秀系统，在角色制作上设计了种族、性格等等各方面的说明，使得玩家能更准确地了解这些；玩家的等级会随着训练和加分点数的变化而变化，3年时间可以到达4级；在辅助功能中会很轻易地了解到各种设施的功用、咒文的效果、转职的条件等等，使得游戏的进行更加顺畅；在许多人都头疼的迷宫中，还设计了按住Y键，即可知道队伍四周地图的设计，不用使用咒文也可以知道位置了，但是无法知道面对的方向。游戏除了三座迷宫（不动之塔、幻术之塔、死灵之塔）外还设立了练武场，根据在其他三座塔中消灭敌人的数量来决定此时敌人的强度及塔层数。在这充满诡异的世界中磨练自己，寻找《外传Ⅲ 暗之圣典》中隐藏的“转生之书”吧！

十一种种族和十四种职业全面登场：游戏中登场的人物众多，仅仅敌人就有大约450种。选择种族时，要考虑其适合何种职业，例如想让角色扮演魔法师的职业时，就要从妖精、仙女、猫人等擅长此道的种族中选择。其中包括：人类、妖精、侏比特、圣职者、矮人族、龙人、蜥蜴人、仙女、猫人、幕酷、狼人。职业更要善加选择，因为组成队伍的最大限度是六人；另外要注意的是制作的职业只有一种性格，即要角色扮演领主时，不论选择中立或邪恶，都没有什么区别。还有的就是男性力量+1，女性生命力+1的特性。职业包括：战士、魔法师、武士、盗贼、牧师、弓箭手、枪士、领主、咒术师、术士、吟游诗人、修道士、忍者、主教。

封印魔族，重振东方之国的神威！



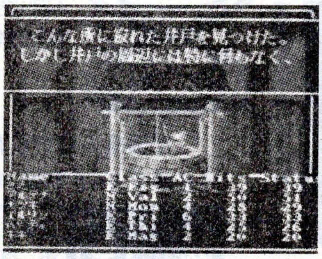
▲华丽的咒文画面会令你耳目一新的。



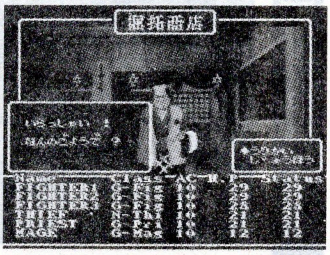
▲共有四个舞台可以去冒险。



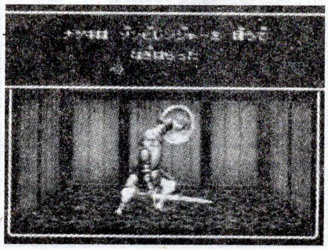
▶墙上挂的是类似江户时期浮世绘的作品。



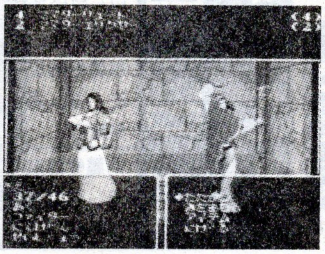
▶这口水井中会出现什么样的东东呢？



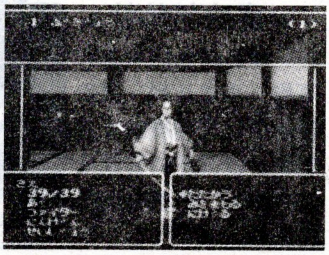
▶要买什么呀，我是掘拓商店的老板。



◀不动之塔中巍然而立的就是武士的亡灵。



◀在幻术之塔中，会使用魔法的人很多。



◀我就是来自死灵之塔的不死系怪物。

责编/SHADOW PHOENIX

天方夜谭～沙漠的精灵王～

中东传奇
魔力无尽

这是一款以中近东的世界观为主题的RPG。游戏讲述的是一位十五岁的少女修珂兰与被封印在戒指中的精灵伊夫利特一起为了世界和平而展开的冒险。玩惯了西方世界观为基础的RPG的玩友们，去感觉一下新鲜的气息吧！

SFC	厂商 TAKARA	类型 RPG
	容量 20M	

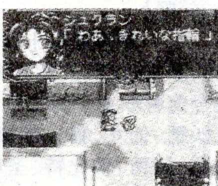


打倒邪恶精灵，重新恢复世界和平！

善良的少女

一天，十五岁的阿拉伯少女修珂兰在帕扎尔镇上无意捡到了一枚戒指。解开戒指的封印后，精灵伊夫利特出现并答应满足修珂兰一个愿望，善良的修珂兰许下了愿国家和平的心愿，于是精灵伊夫利特与她一起展开冒险……

▼无意间捡到的戒指中却隐藏着秘密。





▲在奇幻的阿拉伯世界中展开冒险。

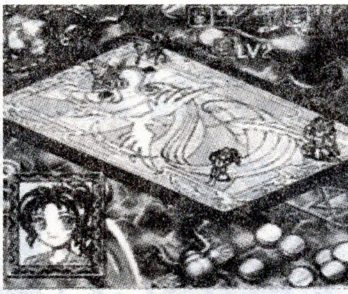
随时找头目挑战

在游戏的初期阶段，主角们就可以与敌头目交战，而根据打倒这位头目的时间不同，往后的剧情发展也会产生差异。当然，此头目也不是吃素的，自信的玩家可以去试一试。

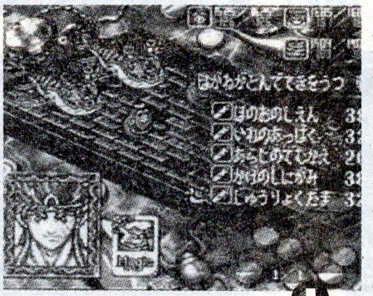
共有四种战斗方式

◀武器攻击▶

每名角色都可以用自己手中的武器直接攻击敌人，但要注意不是每一次攻击都会成功，而且不同的角色装备的武器类型也是不同的。



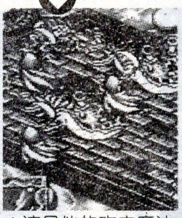
▲装备不同的武器时，战斗动画也会改变。



◀伊夫利特所长是攻击魔法。

◀魔法与特技▶

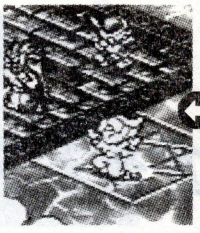
每名角色的特技均不同，当成长到一定阶段就可以使用魔法或者辅助护援战斗的特技来攻击敌人，但都会耗损魔法值。



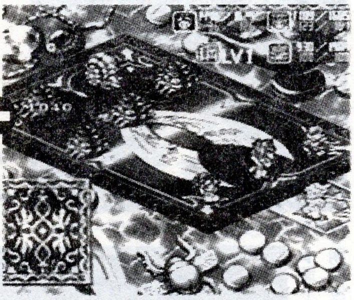
▲这是他的攻击魔法——影之死神。

◀精灵召唤▶

除了精灵王伊夫利特外，世界各地共隐藏着9名精灵，找到它们后，在战斗中修珂兰就可以将它们召唤出来，协同作战了。



▲召出的精灵会在后方协助战斗。



▲只有修珂兰才能召唤精灵。

◀战斗卡片▶

打倒敌人后可以得到各式各样的战斗卡片，这些卡片作用各异，并且都有1～5等级，等级为Ⅰ的卡片效果最大，其效果也更持久。

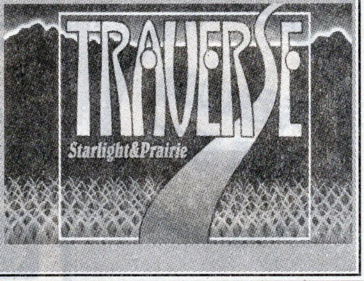
战斗卡片一览表

火	炎属性的攻击，可以提升攻击力。	风	风属性的攻击，可以提高敏捷度。	钢	钢属性的攻击，可以得到金钱。
水	水属性的攻击，可以回复魔力。	光	光属性的攻击，可提高魔法攻击力。	树	树木属性的攻击，可以回复体力。
地	地属性的攻击，可以提升防御力。	暗	暗属性的攻击，可以提高回避率。	月	月属性的攻击，使物理攻击无效化等。

飞越星夜草原

星夜璀璨 草原漫漫

游戏故事从开始到结尾都充满玩家主导性。丰富的事件加上31位可成为朋友的伙伴，令游戏的伸延性和扩展度大大提高，可以说是一款MULTL STORY RPG。

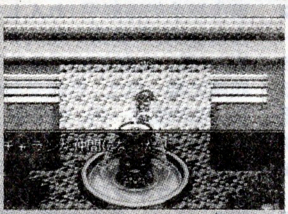


SFC 厂商 BANPRESTO 类型 RPG 容量 32M

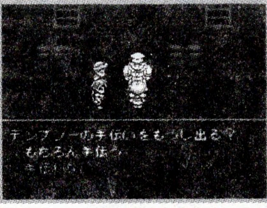
自由地追逐在新的世界中吧！

★广交天下豪杰协力同行！

游戏并没有设定的途径，一切按玩家的意志所进行。当然基本的设定，例如途中遭遇、出手相助于他人等事情都是预备好的，其余的就要靠你和朋友们在各地游历冒险了。这31位人物中你可要根据性格来精选出五人组合来战斗啊！



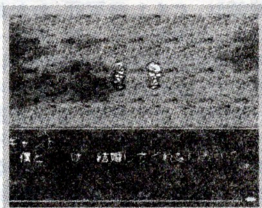
▲没找到伙伴呀？我到处都找过，怎么



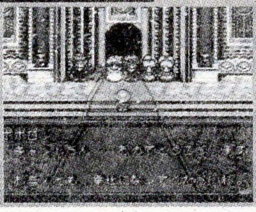
◀每当事件开始或结束时，都有可能认识新伙伴。

★游戏故事终结是一段温馨的恋曲吗？

由于游戏故事是自由发展，就必定是多结局的。游戏中如找到合适的伴侣，便可选择"MARAIAGE(结婚)"指令……最后将会与之共续姻缘。叫人惊讶的是可结婚的角色达15人之多。哇，好夸张啊！

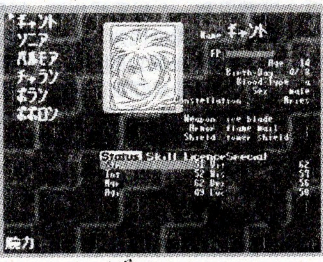


▶这样就结婚了吗？看年龄小了些吧！



▲哇，草原之上，爱的告白。

★创造了各异的角色性格



◀这些数值可表示出角色的独特个性。

游戏开始会有"角色制造(CHARACTER MAKING)"的设定，根据12位女神对你提出的问题，选择你的生日、爱好、宠物等内容，来决定自己的能力高低。另外与一般RPG成长系统不同的是有"状态"和"技能"两项。前者是表现角色的基本能力的指标，有腕力、知力、运气等8项，只有主角在解决某些事情后数值才会提高。后者是会随经验值获得而LEVEL UP的。还有一次隐藏的状态"カルマ(罪孽)"是不可检视的，过份的战斗会导致此数值增大，尽量回避吧！

★众多丰富的事件令你兴奋不已！



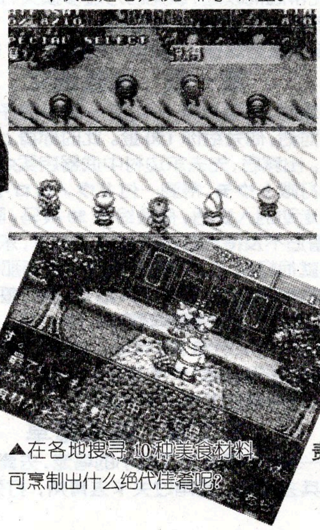
◢这不会是"龙子太郎"的妈妈吧！

▼游历世界56个城镇不是件容易的事呀！

▲坐船远航啦快吃晕船药呀！

◀看场景让你是不是想到了《超级马××RPG》。

◀满屏星星是BOSS之一——怪物奥柏的魔法吗？



▼快回避吧，以免"罪孽"深重。

▲在各地搜寻10种美食材料可烹制出什么绝代佳肴呢？

责编/SHADOW PHOENIX

吞食天地

气吞山河
英雄盖世

CAPCOM公司继在FC上推出《吞食天地Ⅰ》、《Ⅱ》之后，又在GB上推出一款全新的《吞食天地》，使得GB的玩友也能感受到三国时代的英雄们叱咤风云的豪情壮举。与FC版相比，GB版难度较低，可令玩家轻松很多。

GB 厂商 CAPCOM 类型 RPG 容量 4M



缘起桃园结金兰，收复刘氏汉江山！

首先介绍一下指令系统。在地图上按选择键，会出现主角们的状态表，**たいしょう**后面的人名是领队；**ぐんし**是军师；**おかね**表示现有的钱；**へいし**表示现有的兵力。此时按一下A键，会多一个界面：**ぶしょう**是武将，包括**ようす**看武将资料，（其中**けいけん**是经验值；**ちから**是力量；**ちえ**是知力；**はやさ**是速度；**まもり**是防御力；**ぶき**是所持武器；**よろい**是铠甲；**たて**是盾；**かぶと**是头盔；**とくしゅそうび**特殊装备：**いし**是石，**たま**是玉石；**のうりょく**是属性：如**けんじゃ**贤者；**しゅご**护卫；**ごうけつ**豪杰）和**ならび**队伍编排；**そうび**装备：包括**つかう**装备与**はずす**解除装备；**ひさく**计策，本游戏共设计40条计策；**ちず**显示于中国地图，并有箭头标明刘备所处位置；**もちもの**物品或道具，包括**つかう**使用和**すてる**舍弃；**じょげん**军师助言；**セーブ**存盘，有两档（存档后，标题画面中按A键；指令会由原来的一项增至四项：第一行是新游戏；第二行是继续游戏；第三地是复制进度；第四行是消去进度）；最后一个是**せってい**系统设置：第一项是字幕速度，左为最慢，右为最快；第二项是音乐及音效开关。取消了对话与调查。

在每座城的宫殿里与太守对话也有一些指令。物品项中**あずける**表示寄存，**うけとる**表示取物品；**ぐんし**任命军师，当然智力高者居之。武将栏里第一项是看武装资料，因为刘备队伍里只有三人，而其他被收容或中途加入的武将只有在这里才可看到资料，第二项是武将交换。

战斗时第一项是战斗，包括**こうげき**攻击、**もちもの**使用道具、**ひさく**使用计策、**まもる**一回合防御（作用不大）；第二项**ぐんしまかせ**是自动，即全权由军师（电脑）来控制战斗，只限一回合；第三项**へいしせん**军队出击，即以手中现有的军队与敌人军队正面交锋，按B键终止，这样可无需打败主将而赢得战斗，获得EXP与钱，若敌人没有军队，则该项无效；第四项**ようすをみる**查看己方或敌方武装状态，战斗中一般是见哪个主将HP较少而且防御力低者，则先群起而攻之，以免己方过多损失；最后一项**にげる**逃跑，若战斗者有三人，则100%成功。

好了，指令就是这些，下面该开始游戏了。LET'S GO!

第一章 桃园结义

游戏开始时，刘备孤身一人，在一所小房子里，面对一个站立不动的童子对话，他会给你150金。此时你身上仅有一把铜剑，应将其装备上。出城后，先去东边村中武器店买点装备，再去村西一个小茅屋里打败**トウモ**，得到一付**ドウノヨロイ**铠甲。回到本村，与村里一个走动的人说话，他会给你50兵马，随后不翼而飞。有了军队，刘备迫不及待地赶往幽州收了张飞，东边村中收关羽，有了他们作战就很轻松了。回到开头的小屋与那童子对话，他便带三人来到村后桃园结义，于是三人结拜兄弟，誓同生死，开始统一全国的征程。出村，再去幽州城宫殿，按一下A键推开大门，与殿内一武士对话，他又给你300兵马，刘备羽翼丰厚，匆匆赶到关卡，打败守关之将程远志（**チイエンシ**）、辛毘（**シンピ**），便可顺利通过第一章，并可得到**ドウノタテ**盾。

第二章 追杀董卓

过了第一章，如同走进了狭小的鸟笼，去冀州城，宫中一武士给刘备500兵去青州，向南过关卡去青州，打死守将**シコウ**便进入了城里的宫殿。该城最上方有一秘道，内有**ヌエノカゴト**甲及攻击敌全的连射弓（**れんしゃゆみ**）。出城后来到陈留，但城里什么也没有，只有两个敌人**チョウカク**、**チョウライ**，而且是最高等级50级。此时的刘备自然不是他们的对手，当刘备被打败后，见城南站着一武士，与其交谈后，刘备要沿着道路去青州城，走到尽头，忽然画面一闪，原来踩上了机关，前方出现一个山洞，洞中有**やえいどうぐ**与宝物**ふらまのしょ**。再去陈留，城中有一排石头挡住去路，按A键，宝物起作用了，你又出了城。再进城，有**チョウラン**、**コウキン**把守，打败守将进入城中。宿屋里有个人会给你宝物**みっしょ**，在宫殿里会碰见刚才的那个武士，从对话里得知董卓占领了洛阳城。赶往洛阳，左边宫殿前又有一武士给你5000兵。（注：洛阳之北面的村中左边有地道，内有**てんきんたん**。）

建议此时最好赚些钱，因为陈留城中有关羽的究极武器圆月刀（**えんげつとう**）和张飞的独门兵器蛇矛（**へびほこ**），都可以一直用到最后，但钱可不好赚喔。村中的道具店里还有10000金的赤兔马（**せきとば**），可令刘备移动速度提高数倍。等全部装备好后作战相当轻松。这时再去洛阳右边宫殿，有个家伙给刘备500兵并带他来到代州。这个区域只有一个村和代州城，刘备必须与村、城中的人一一对话，收集信息。再去代州，这时宿屋前多了一个人。从对话中得知洛阳城出了事，必须立即前往，并帮你在城右上角挖了一个地道。从这个地道，刘备又回到了第一章的小屋。要到两个村中与人一一对话，再去关卡处，打败守将**カクショウ**前往洛阳。中途要经过一座桥，由**オウサン**把守。阵留宫中又有人给你300兵去救洛阳。直接南下通过由华雄（**カユウ**）、**チョウシン**把守的关卡来到通往洛阳的关卡处。吕布问话，刘备只得拿下**みっしょ**作抵押方可过关。注意：到关卡前先把赤兔马寄存起来，否则吕布这样利欲熏心的家伙就会要你的赤兔马作抵押，而**みっしょ**卖价为0，这样岂不白白丢掉10000金吗？

向西马上看到了洛阳城。进城后最好马上出城。谁知董卓留下**ジョエイ**、**コシン**打埋伏，打败他们便出了城。城外站了一名贤士，他带刘备来到徐州城宫殿。刚出宫殿，背后有人赶到，原来是吕布带1000兵前来加入。再进宫殿，那个家伙**チンキュウ**也加入刘备军的行列。宫殿左边有一老者**チンケイ**，他同样会加入。城东南有一洞窟，可里面只有**ぎんしんたん**。向西过一关卡来到洛阳，由**エンジュツ**、**リョウゴウ**、**チンラン**守城。打完后回刚才通过的那道关卡，但千万注意的是先要把关张的装备解除。关卡由曹操（**ソウソウ**）、夏侯渊（**カコウエン**）、夏侯惇（**カコウトン**）把守，三人均是50级，自然战败。刘备发觉关张已经失散，于是只好孤军奋战。北上去陈留（先任命军师），再去冀州左侧宫殿与武士对话，出城南下发觉陈留已进不去了，北方关卡也通不过，只好再回到冀州，刚进城时，关张又回到身边。把解除的装备给他们重新装备，在城里再逛一圈，因为出了城就进不去了。向南过桥，打败守将后必须去南阳。注意，此时通过的关卡不可再调头，否则要重新战斗一次，得不偿失。

第三章 诸葛出庐

这一章很简单。进入南阳，发觉赵云亦早已加入刘备的阵营。宫殿中与站立不动的人对话。出了宫殿后发觉无法出城，只好

再进宫殿。接下来刘备与**サイボウ**单挑，打败他并不难。出了城后去南边一个村庄可得重要情报。在南阳城正南有一小池，池子东北角为一棵松树，正对松树按 A 键，不一会儿便进入隐藏的诸葛草庐。可屋里童子说师父出去了。无奈，刘备走出小屋，原来这个小屋与村有暗道相通。进村与那老者对话，再一次拜访草庐，然而童子说师父还未回来，刘备不得不第二次交出小屋。回到村中与那老者对完话后三访草庐，孔明终于答应加入。几人一行前往南阳，又是曹操带领许褚（**キヨチヨ**）、典韦（**テンイ**）守城，刘备当然不是对手，战败后却可以进城了。向南过长坂桥，又会有敌人阻拦，张飞一人出来先后与**オウリウ**、**チョウコウ**、**リウヒ**、**ジュンイク**四人单挑，打赢之后过桥，第三章结束了。

第四章　出使东吴（火烧赤壁）

过了长坂桥，向南到一村庄，最好解除刘备的装备，与左边一走动老头对话，刘备军便被带到了江东，领头人物已由刘备变为担负着重要使命的孔明（**コウメイ**）。去扬州南面的村庄，在一小屋里见到庞统，与他对话，他便前往江对岸曹营给曹操献连环计去了。这时往北通过刚才过不去的桥，发现徐州城东南角出现了一洞窟，里面有**やえいどうぐ**、**まもりのふだ**、**てんきんたん**及重要道具风神符（**ふうじんせき**）。西南边长江北岸有曹操的船，取得风神符后孔明赶往船只对面，突然风神符作用，东南风起，曹操的船只烈火熊熊，曹操急冲冲撤兵。孔明出使东吴的使命圆满完成。别忘了解除孔明装备。刘备前来祝贺，当然孔明得让位了。

第五章　统一全国

下一步就正式开始统一全国了。此时，刘备又回到了先前的村子，进村后发现这个村已经扩建。而曹操大势已去，所有的关卡现在均可出入自由。先坐船去台湾、琼州（海南岛）的洞窟，那里面名贵武器、防具，均可卖掉。还有一重要道具**とざんどうく**。这时敌人大部分是曹操、孙权、马腾手下的武将，将他们打败可收为己用。下面可以从南方开始一个个占领城池，每当攻下一个城池，电脑会让你决定由谁当太守（注：在攻完一个城池时，可能会有敌人进攻刘备已占领的城池，这时只会两军对垒，战斗时不要按 B 键，否则认为自动放弃城池）。在西边蛮夷地区会有非人的火鸡、狗、毒蛇、大猩猩这些动物找刘备军麻烦，遇到这种情况趁早逃跑，因为打死它们不会得到丝毫 EXP 与钱，而且象毒蛇这类凶猛的动物，所有参数均为 255（50 级），与它们战斗徒费 HP 真是得不偿失。另外，在长江源头附近的东北方的村中，地道里有一道具**まことのしょ**，这时刘备连那些石头关卡都可以通过，可以去取。

当刘备军势如破竹地攻下了所有的 18 座城，曹操终于无路可逃，与刘备单挑，但打他却出奇地简单。于是，所有的战斗全部结束。当刘、关、张、孔明一番对话后，耳边响起了激昂的音乐，你终于光复了汉室江山！

文/张奥　责编/PINSER

部分重要中日文对照

十八座城的中日文对照

ハクテイ	白帝	ラクヨウ	洛阳	ジョナン	徐南
ナンヨウ	南阳	セイト	成都	ベンシュウ	并州
チョウサ	长沙	コウシュウ	交州	チンリュウ	陈留
リョウシュウ	凉州	ナンカイ	南海	ダイシュウ	代州
キシュウ	冀州	ヨウシュウ	扬州	ユウシュウ	幽州
チョウアン	长安	ジョシュウ	徐州	ホツカイ	青州

特殊道具一览表

石头类	价格	玉石类	价格
すいようせき	5000	スイヨウダマ	5000
かようせき	6000	カヨウダマ	6000
ぼくようせき	7000	ボクヨウダマ	7000
どようせき	8000	ドョウダム	8000

武器一览表

武器	价格	攻击力
どうのけん	100	+10
てつのけん	500	+30
どうのやり	150	+15
てつのやり	700	+35
どうのおの	200	+20
てつのおの	900	+40
どうのゆみ	300	+25
てつのゆみ	1100	+45
れんしゃゆみ	6000	+50
えんげつとう	3500	+70
はがねのけん	1200	+50
はがねのやり	1600	+55
へびほこ	4000	+75
はがねのおの	2000	+60
ほうてんげき	5000	+80
はがねのゆみ	2800	+65

防具一览表

盾	价格	防御力	头盔	价格	防御力
セトノタテ	50	+10	カクノボワシ	40	+10
ドウノタテ	100	+20	ドウノカブト	120	+15
テツノタテ	200	+30	テツノカブト	250	+20
ハガネノタテ	500	+40	ハガネカブト	700	+30
リュウノタテ	2000	+50	ヌエノカブト	3500	+45

道具一览表

道具	价格	名称及效果
せきしんたん	10	赤仙丹，回复 HP
せきちたん	20	赤智丹，回复 SP
どうしんたん	40	铜仙丹，回复 HP
どうちたん	60	铜智丹，回复 SP
ぎんしんたん	100	银仙丹，回复 HP
ぎんちたん	130	银智丹，回复 SP
じんそくがん	140	迅速丸，提高速度
まもりのふだ	150	守护种子，提高防御力
かいしんたん	160	会心丹，使出会心一击
やえいどうぐ	200	野营道具，在野外住宿
ばいそくたん	180	倍速丹，提高速度
どくばり	300	解毒草，解毒
ふっかつたん	600	复活丹，救活同伴一人
てんきんたん	2000	天金丹，回复 HP 及 SP
せきとば	10000	赤兔马，提高行走速度

铠甲一览表

铠甲	价格	防御力
ヌノノクク	30	+10
カクノクク	60	+15
ドウノヨロイ	150	+25
テツノヨロイ	300	+35
ハガネヨロイ	1000	+45
テンノヨロイ	5000	+??
ハジャノフク	20000	+??

补强之计	名称	SP	效果
きしゅうさく	奇袭计	5	使己方攻击快 1.5 倍
ばいげきさく	倍击计	10	使己方攻击力提高 1.5 倍
ばちじんさく	八阵计	20	使己方防御力提高 2 倍
はいすいさく	背水计	20	使己方攻击力提高 2.5 倍
ごうたんさく	豪胆计	25	使己方攻击快 2 倍

治愈之计	名称	SP	效果
げどくのさく	解毒计	4	解毒
かくせいさく	觉醒计	8	使死去的武将苏醒，HP 为 1
さんどくさく	散毒计	12	全员解毒
ふっかつさく	复活计	16	使死去的武将全醒，HP 为 1
てんめいさく	天命计	32	使死去的武将全回复并解毒

火攻之计	名称	SP	效果	水攻之计	名称	SP	效果	落石之计	名称	SP	效果
れんかのさく	练火计	3	耗敌 HP 10~20	すいとのさく	水途计	2	耗敌 HP 5~15	らくぼくさく	落木计	4	耗敌 HP 20~40
ごうかのさく	业火计	5	耗敌 HP 20~50	すいせいさく	水星计	4	耗敌 HP 15~40	らくせきさく	落石计	6	耗敌 HP 40~80
えんねつさく	炎热计	9	耗敌 HP 50~100	すいらいさく	水雷计	8	耗敌 HP 40~90	とうせきさく	投石计	10	耗敌 HP 80~120
ごうねつさく	业热计	17	耗敌 HP 100~150	こうすいさく	洪水计	16	耗敌 HP 90~150	げきせきさく	激石计	18	耗敌 HP 120~160
かきゅうさく	火弓计	24	耗敌 HP 150 以上	だいすいさく	大水计	22	耗敌 HP 150 以上	たいせきさく	大石计	26	耗敌 HP 160 以上

回复之计	名称	SP	效果	防御之计	名称	SP	效果	伪敌之计	名称	SP	效果
せきしんさく	赤心计	3	回复 HP 30	さくげんさく	策减计	8	使敌人策威力减半	どくじゃさく	毒蛇计	6	使敌中毒
どうしんさく	铜心计	6	回复 HP 60	げさくのさく	解策计	16	使敌人攻击力减半	ぎしんのさく	疑心计	12	使敌一人麻痹
ぎんしんさく	银心计	9	回复 HP 90	げきめんさく	击免计	24	使敌人攻击力减为 1/4	りかんのさく	离间计	24	使敌自相残杀
きんしんさく	金心计	20	回复一人全部 HP	さくめんさく	策免计	32	使敌人策威力减为 1/4	あんさつさく	暗杀计	28	使敌将 HP 减半
きせきのさく	奇迹计	40	回复全员全部 HP	はごろもさく	羽衣计	40	使敌计策、攻击力减为 0	げきさつさく	激杀计	35	使敌兵力减半

预测一：“喂，第十期杂志彩页扩张到 28 面！！”　哇，杂志白送钱给我！嘻嘻嘻……

近期经常接到读者的来信，反映在本栏目中似乎只注重介绍“土星(SS)”的节目，反而忽视了次世代的另一名大将—Play Station，其实真是冤枉，编辑部一向对各机种一视同仁，由于近来土星的震撼型软件层出不穷，加上本刊版面实属“羞涩”，所以无疑有些得罪了PS的玩家，在此向全体PS玩家致以万分的歉意。特辑形式已经作了两次，不知广大玩家们有什么意见和想法，本人期待着大家将自己的建议通过来信的方式告诉我，或者大家想了解什么次世代的游戏都可以来信啊！今期的“次世代天空”登场的是“PS前线之杀手一号”向大家介绍的是PS的几部“杀手级”的优秀作品(意指十分强悍厉害)，也以此向广大PS玩家“负荆请罪”(哇，太夸张了吧！)



PS前线之
杀手一号

文/SHADOW PHOENIX



次世代大战现在似乎已成为PS VS SS，前不久才热烈上市的N64近期内参战而全胜的机率似乎微乎其微，那么首次介入游戏界的SONY的PS是否能否能象她在家电界一样风光呢？记得PS刚刚发售时，业界只采取观望的态度，仅仅认为她只是一匹黑马而已，但就现在的局势来看，她似乎正睥睨游戏老大的王座。千万不要小看她哦！作为单纯走游戏机道路的她，不受现今流行的多媒体潮流影响，拥有高强运算处理能力的心脏—R－3000，得以发挥流畅的3D矢量贴图技术，淋漓尽至地创造32Bit的游戏王国。加上三百余家软件厂商的鼎力支持，无论如何也说不出她不流行的原因。特别是计划在年底面市的万众瞩目的《太空战士Ⅶ》，由SQUARE这家大公司独具慧眼（不是说SS不好，请不要误解!)，加盟战国的策略可见PS的魅力值之高啦。何时PS才能达倒“三千宠爱于一身的程度呢？

PlayStation

风情万种的杀手出动了！

PlayStation



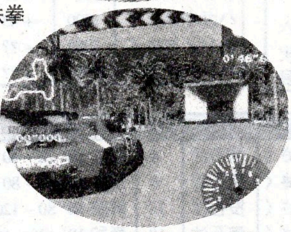
铁拳

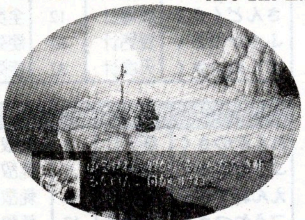

藤丸地狱变


TOBAL NO.1

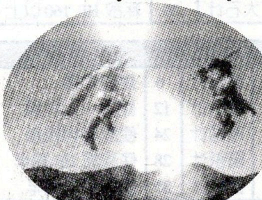

吞食天地2

世代新贵


山脊赛车

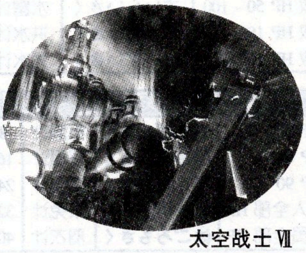

Arc The Lad

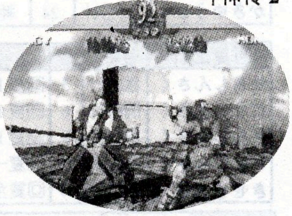
PlayStation It's SONY! PlayStation


Beyond The Beyond



铁拳2


太空战士Ⅶ

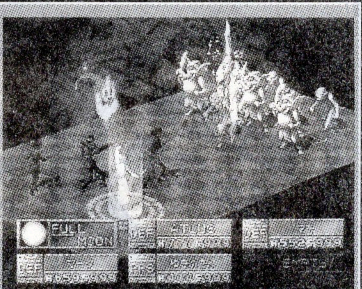

斗神传2

女神异闻录

女神伏魔 地网天罗

游戏资料一经发布，即登上日本游戏期待名作的排行榜，也许这种诡异题材的作品是现今玩家的宠爱吧，尤其是在善于营造此种气氛的 PS 上。

PS	厂商 ATLUS	类型 RPG
	媒体 CD－ROM	

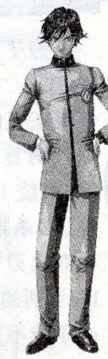


邪灵异鬼的末日，光明正义的希望。



神取鹰久

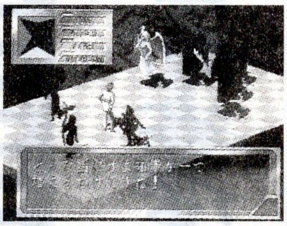
喜欢“女神转生”系列的玩家对此款游戏一定会很快上手，但新系统“PERSONA”(简称 P)究竟是怎样的一个方式呢？以往“女神转生”系列作品都是采取“仲魔”的方式，此作则由“P”取而代之，首先是与恶魔“碰面”并且得到拼字卡片。此时如将卡片交给在白鲁白德房间的麦德曼萨，就可以使自己成为“P”。每一个角色最多可以拥有 3 位“P”，不过一次只能使用一个“P”。主人公会根据“P”的影响改变自己的参数资料。究竟在游戏中你会怎样利用“P”在与敌人的战斗中获胜呢？那就要你在游戏时寻找答案了，到时可要善用“P”啊！



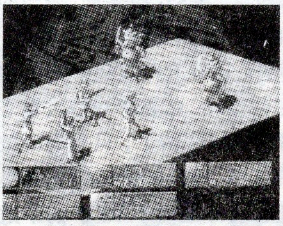
主角



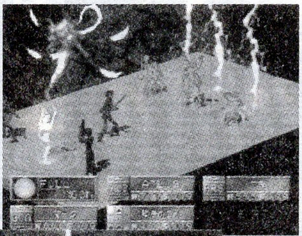
▲在对恶魔使用“说得”时敌方会有反应的。



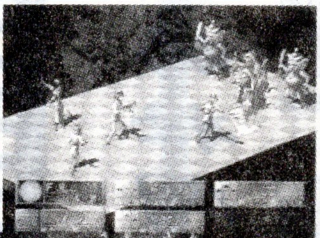
▲与敌人接触选择劝诱时会有不同的反应，慎重选择并努力获得卡片。



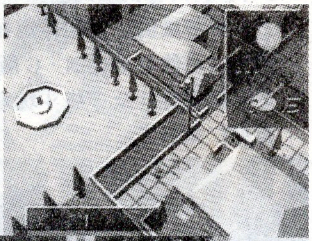
▲园村麻希手持手枪攻击，与长剑不同，不需要腕力。



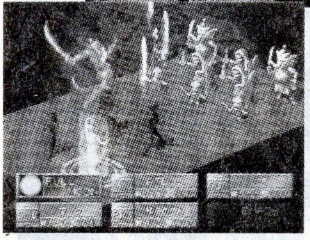
▶园村麻希使用『P』时能够令恶魔兵团受到重创。



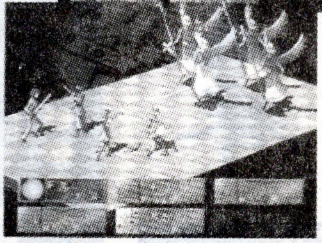
▶用斧头给敌人以重创，不会是战斧吧？



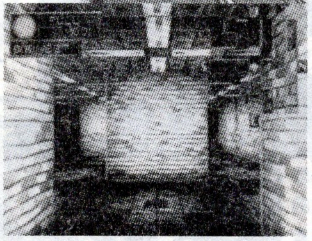
▶在平静的公园中会有什么妖魔鬼怪登场呢？



◀大姐黛血野的『P』威力比武器攻击时还要凶猛，且更具迫力。



◀使用弓箭向敌人队伍射击，嗖嗖嗖……



◀在进入地下铁后会出现迷宫般的道路。

游戏共有六位主要人物，分别是可以自由命名的男主角；主人公的女同学园村麻希；被称为“马科”的御影街少年；大姐大式的女性人物黛血野；头脑灵活的富家子弟南条圭；高科技企业的分社社长神取鹰久。

故事将逐步围绕这六位性格各异的人物波澜壮阔地展开。 至于游戏中的战斗画面，是使用指令选择的方式，进攻时主要还是使用“P”。在用 POLYGON 所绘制的城镇街道中移动时，将会发现各种异象，而这些事件似乎都与神取鹰久所在的企业有关，一场惊异的冒险旅程就此展开了……

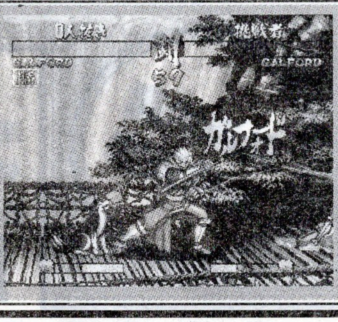
责编/ SHADOW PHOENIX

侍魂 斩红郎无双剑

剑士之舞 格斗之路

自从次世代纷纷移植 SNK 的格斗大作，SS 和 PS 就展开了又一场软件之争，SS 的《'95 格斗之王》即早过 PS 登场一季之久，这次呢？

PS	厂商 SNK	类型 ACT
	媒体 CD－ROM	

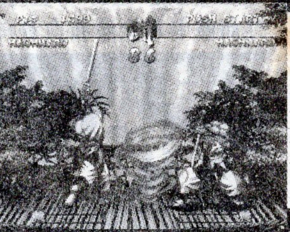


血流成河 剑气纵横

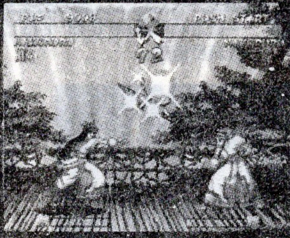
为了击败传说中的鬼——壬无月斩红郎，十二名武者、剑客聚集到此，其中不仅有正义的剑士霸王丸、桔右京等，还有一代的首领天草四郎时贞和两位忍者等等。系统上基本与N·G版相同，怒槽的设置、必杀技的输入、闪避攻击、不意打、空手夺白刃等等，让你大呼过瘾。另外由于PS手柄的专门设计，此款游戏的武器飞射必杀技不用繁琐地搓招了，只要同时按住L1、L2、R1、R2四个键，那眩目的究极奥义即告出手（这或许是对于PS手柄不适用于对战游戏的一个补偿吧！）。原作中的修罗、罗刹两种剑质的选择和剑客、剑豪、剑圣三种等级的决定均体现在本作上。以PS强大的机能势必比N·G版生色不少，究竟它能否能让众多格斗玩家满意呢，那就要见仁见智了。

乱世剑客传奇的壮阔画卷

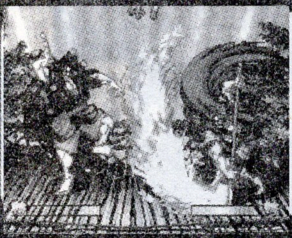
盖世无双



已告出手，很威武吧！霸王丸一个旋风裂斩



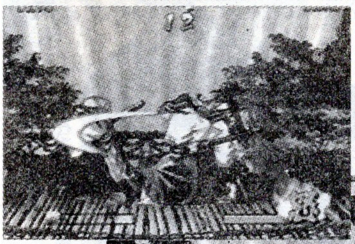
个是真正的呢？两个娜可露露到底哪



宴舞颇有看头。千两狂死郎的狂死郎



就想到了牙神的三连杀那美丽的花牌让人一下



▲带着残像的桔右京的秘剑胧刀真是帅呀。



▲看，闪避！躲过了对方凌厉的进攻。



▶加尔福特的爱犬在这里可是个好助手哦。

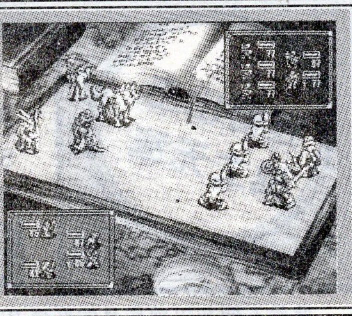
责编/PHOENIX SHADOW

皇家骑士团

皇家风范 骑士无憾

在超任主机上大受欢迎的游戏《皇家骑士团》终于出击次世代了，但为什么不移植 2 代呢？也许厂商自有自己的道理吧。

PS	厂商 QUEST	类型 S · RPG
	媒体 CD－ROM	

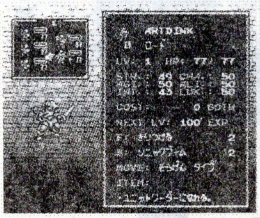


苏醒吧，传说中的战士们！

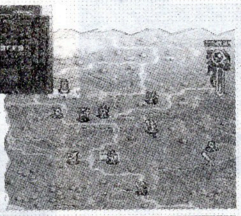
玩家在游戏中扮演的是解放军的首领，目的是推翻实行暴政的塞塔基莱亚帝国。此款游戏的最大特征就是导入了真实时间制，游戏中玩家与电脑在同一时间内各自操练军队，运筹战略和决定行动。另外也采用了多重剧情系统，根据用来表示玩家行动善恶的表，故事的发展也会产生差异。比起超任版，此款游戏不仅沿用了其中的优良系统，并且在画面的处理上作了大幅度的提升。游戏中的角色资料画面，被 PS 将其中部分用动画来表示，看着自己心爱的英雄的资料及他勇猛作战的画面，颇有一份兴奋的悸动吧！

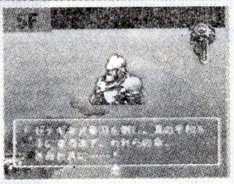
关于此款 PS 的游戏中有否独创人物登场呢？回答是与 PS 版的《第四次超级机器人大战》一样，故事剧情与其超任版一模一样，唉，真是遗憾啊！在移动画面上，除了保留超任上的扩大缩小的系统设计外，还追加了一项视点变更的系统，至于是怎么样的一种变更，还要等到游戏出山后才知道啦。存盘纪录方面 PS 有所改进；即使是在移动画面上也能将资料纪录下来，不象超任版那样在每一章节终了时才能纪录。在战斗画面上，基本上保留了超任版的系统，加入的视点改变系统，玩家可以在 90 度的范围内，改变各种视点来观察敌我双方的状况。展开传说中的战役，将敌人消灭干净吧！

保留传统的系统设置



▲这就是解放军的指导者，也是游戏的主角，熟悉吗？

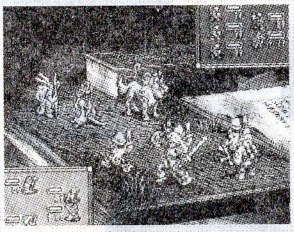




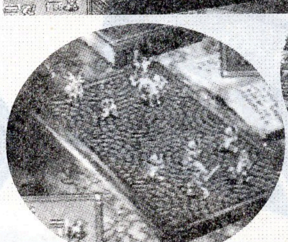
▶看 PS 版会比超任版有什么不同呢？

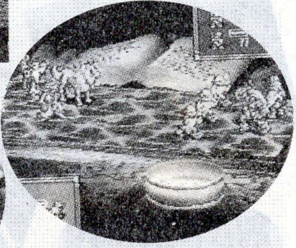
◀此作中大体上保留了超任版的独特系统，不过在画面及动画的安排上会有多姿多彩的改进。

雄伟的战斗画面



◀以超任的视点来看 PS 的战斗画面，哇，3D 的呀！



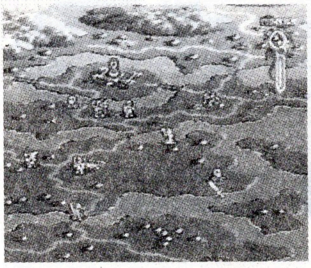


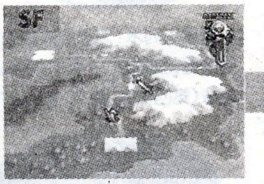
◀▲这就是另外两种视点，酷吧！

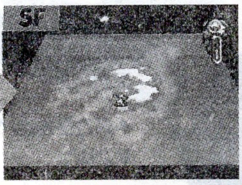
伝説のオウガバトル

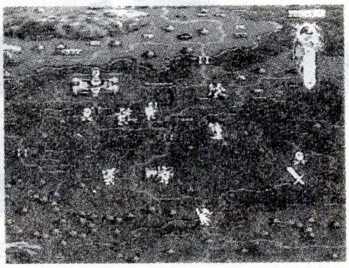
广阔的移动视点

责编/SHADOW PHOENIX









▲超任版中的放大及缩小，对游戏帮助很大啊！

◀在广阔的大陆上改变视角来进行正义的战斗。

▶不论早晨还是晚上都不能大意，密切注意敌人的奇袭啊。

野战军团

狂野出击
战士无敌

此款不同与以前作品的新型RPG，采用MVS(MOTION VIEW SYSTEM)的特殊战斗视点系统，相信你一定能感受到它的强大的。

PS	厂商 SCE	类型 RPG
	媒体 CD－ROM	



此款不同与以前作品的新型RPG，采用MVS(MOTION VIEW SYSTEM)的特殊战斗视点系统，相信你一定能感受到它的强大的。

游戏讲述的是异世界法露盖亚因魔族的侵略而逐渐衰退，于是勇者便出现了，罗迪，扎克以及赛希莉亚三位勇者为了实现自己胸中的理想而各自展开冒险。罗迪是为了封印怪物而进入村庄的；扎克为得到古生物的知识向亚迪鲁海特公国进发；赛希莉亚则是为藏有亚迪鲁海特公国秘密而悄悄返国……

游戏中第一次加入了“FORCE SYSTEM”，所谓“FORCE SYSTEM”是指当玩家在游戏中选择攻击或防御等指令后，各个角色按照“力量表”中的点数不同，即可使出其独有的特殊攻防技巧。如果表中点数达到最高时，主角即会得到对于敌人的毒气或混乱攻击的异常强制回复能力。此种系统能让玩家在游戏中更能享受战斗的快感，此外，随着力量能力的点数增加，角色的攻防能力也会渐渐提升。

另外在游戏中还会有近30只守护神兽登场，作为主角的主要协力攻击伙伴，它们的力量都是不可忽视的，好好利用它们吧！

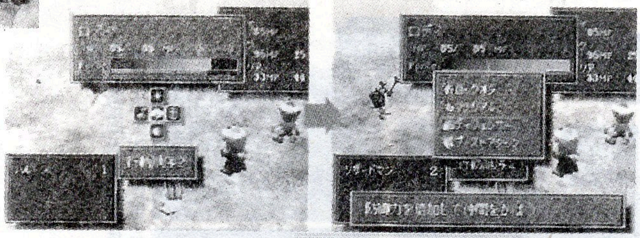
到底这款不同与以往的RPG能让你感受到什么呢，到时你就会知道了，耐心等待吧……

与众不同的设计，独一无二的战斗！

WILD ARMS
ワイルドアームズ



◀◣▼根据三位勇者的“场合”画面选择目标前进吧！



▲准备战斗时先积攒力量能力，然后选择能力。

斗 斗 斗

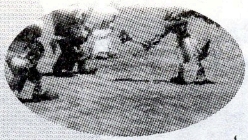
▼看，使用法术时要注意的是……



◀承剑术：用自身抵挡敌人对伙伴的攻击，只有罗迪才能使用，有些侠士风范吧。

WILD ARMS
ワイルドアームズ

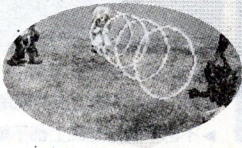
召唤神兽



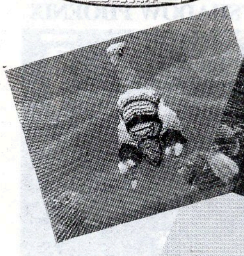
▶音速之闪术：对于敌人的攻击可以百分百的躲过，只有扎克可以使用，好象《第四次》中的“ひよめき”。



▲远古圣龙的“大地之吼”。



◀双重魔法术：在一个回合中可以连续使用两次魔法，是赛希莉亚专属的术法。



▲沼泽之龙的“雷霆之怒”。



▲暴雷之狮的“雷鸣之牙”。

责编/SHADOW PHOENIX

游戏制作入门(八) 从最简单的 RPG 入手

LV = 8 HP = 85 MP = 82 文/魔法师

嗨,游戏 FANS 找到自己的伙伴了吗?是不是正在购买装备?

要想制作游戏,编程是无法逃避的。初学 GAME 制做的队伍中程式是很重要的,要有足够的 POWER,即使 POWER 不足,也要有 CONTINUE 100 回也要打通《街霸》的恒心和毅力。

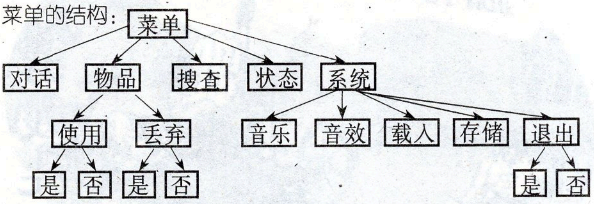
今回介绍一些基础的游戏编程方法,本人自知 MP 不足,其中的不对不足之处望各路高手指正。

对于游戏 FANS 来说,各种游戏中程式最容易编的是 SLG 中三国类的游戏,大量静止图象使制作游戏中最令程式头疼的图象处理简单易行。但 SLG 制胜的关键是创意,初学 GAME 制作的游戏 FANS 能提出闪光创意的几乎没有。本人将从 RPG 游戏入手,较为详细的介绍一些基础的游戏编程,比如游戏的主控、人物行动、剧情发展、物品使用及对话搜查等。为什么从 RPG 入手呢?RPG 是所有游戏类型中涉及动态图象最初级的且又不象 SLG 一样只涉及静止图象的类型,而且它涉及的系统也比较全面,再者魔法师最了解 RPG 游戏。

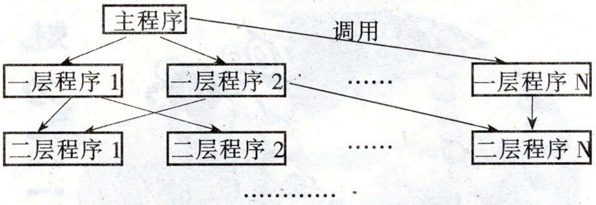
以一个最标准的 RPG 为例,暂定名《魔法师的大冒险》。

	拥有系统
1	由 UP DOWN LEFT RIGHT 控制标准四向移动
2	由 ESC 弹出菜单
3	菜单选项:对话 物品 搜查 状态 系统
4	传统 RPG 的单线剧情

菜单的结构:



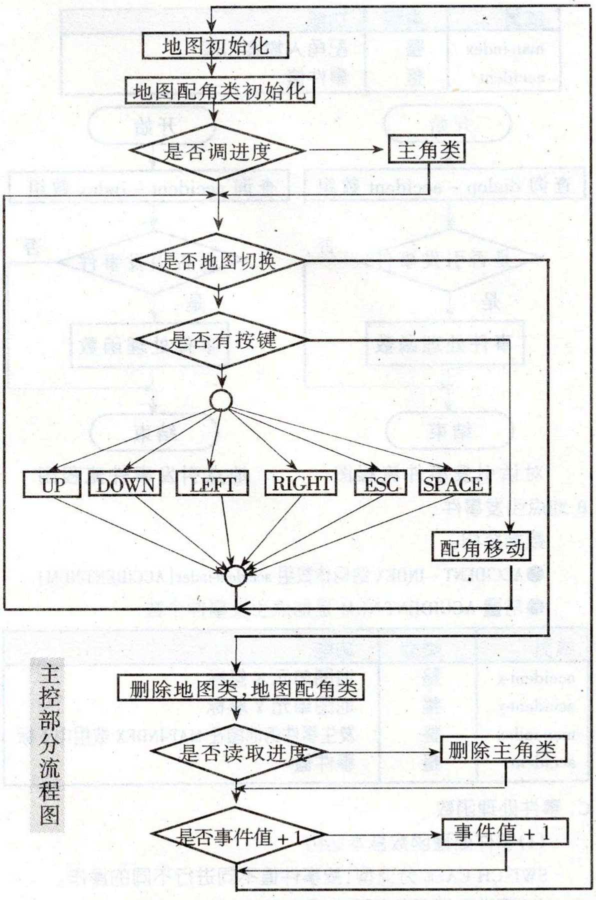
主程序是所有程序的中枢,所有细节程序都由主程序连结,都汇集于主程序,换句话说,主程序调用细节程序实现游戏目的,细节程序则调用下一层程序。用下面的图示来理解吧:



一.主程序的基本结构是怎样的呢?见右上角的主控部分流程图:

二.有关的变量:

全局变量名	类型	功能
map-num	整型	当前地图 MAP-INDE
map-num1	整型	数组下标临时交换变量
accident-num	整型	事件值
save-grade	整型	存档号(1—4)

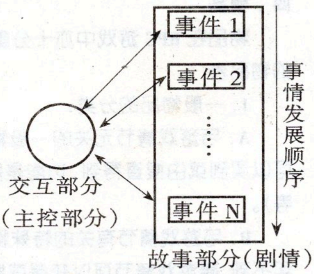


主控部分流程图

开关变量名	类型	功能
fg	整型	0:要调用记录,1:不要调用记录
ret-code2	整型	0:要进行地图切换,1:不要进行地图切换
res	整型	前方地图单元属性
accident-add-enable	整型	1:事件完成后加 1,0:不加 1

三.关于 RPG 游戏中的事件:

1. 定义:RPG 游戏中事件定义为在游戏过程中,由游戏者引发的一系列不由游戏者控制的剧情,事件经常是按剧本规定的单线发展的,一般表现为一个动画。事件按时间排列的集合构成剧本。



单线发展 RPG 的概念结构

2. RPG 游戏通用结构:

3. 传统 RPG 游戏中按引发条件将事件分为二类:

(1) 对话引发事件:主角在某一事件值时和某一配角对话引发。

(2) 地点引发事件:主角在某一事件值时走到某一地图某一单元引发。

A. 对话引发事件:

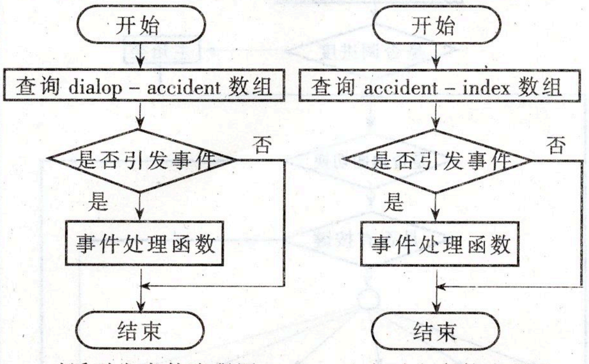
数据结构:

●DIALOG – ACCIDENT(对话事件)结构体数组 dialog-accident [MAX – DIA – ROLES]

●常量 MAX – DIA – ROLES 实际是对话引发事件个数

预测二:"喂,第十期杂志彩页扩张到 28 面!!" 哇,杂志赔得起那么多钱?!一定是平时斩读者太狠!嚎 YOU 根!

成员	类型	功能
man-index	整	配角人物索引值
accident	整	事件值



对话引发事件流程图　　地点引发事件流程图

B 地点引发事件：

数据结构：

●ACCIDENT－INDEX 结构体数组 accident-index[ACCIDENT-NUM]

●常量 ACCIDENT-NUM 是地点引发事件个数

成员	类型	功能
accident-x	整	地图单元 X 座标
accident-y	整	地图单元 Y 座标
map-index	整	发生事件的地图在 MAP-INDEX 数组中下标
accident	整	事件值

C. 事件处理函数

(1)事件处理函数基本结构

SWITCH CASE 分支型，按事件值不同进行不同的操作。

(2)事件处理函数的几大组成功能

主角，配角自动移动

主角，配角自动对话

自动地图切换

自动对主角物品，血值等参数进行修改

四．物品

物品在 RPG 游戏中亦十分重要，正统 RPG 一般都有极复杂的物品表

1. 一般物品的分类：

A. 与游戏情节无关的一般物品，可简单称之为“药物”，用钱可以买到或由搜查得到，功能是修改主角人物属性（HP、MP、EXP 等）。

B. 与游戏情节有关的特殊物品，可简单称之为“宝物”，用钱买不到，随游戏情节可以获得或搜寻到，功能是参与游戏进程，推进情节发展。

2. 有关物品数据结构：

●GOODS－INDEX 结构体数组 goods-index[COODS－NUM]

●常量 GOODS－NUM 为物品数

成员	类型	功能
goods-name	整型数组	6个元素代表物品名称 6个字在小字库中位置
price	字符	物品价格
attr	整	1:特殊物品;0:一般物品(使用效果是修改主角血值等属性)
goods-affect-num	字符	修改主角血值等属性的具体数值
goods-affect-index	整	0:对主角 blood 操作,1对主角 health 操作,2对主角 strength 操作
accident	整	特定事件时，使用特殊物品有效

●SEARCH－GOODS 结构体数组 search-goods [MAX-SEARCH-GOODS]

●MAX-SEARCH-GOODS 隐藏物品总数

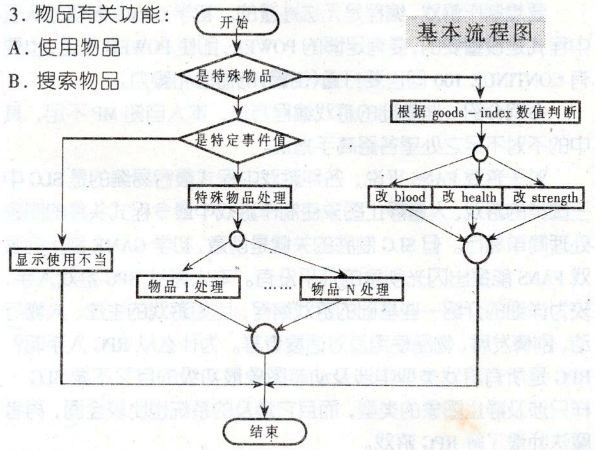
成员	类型	功能
map-num	整	物品所在地图
goods-x	整	物品所在单元座
goods-y	整	物品所在单元 Y 座标
goods-index	整	物品索引值（在 goods-index 数组的下标）
accident	整	于特定事件值，才能被发现
enable	整	0:已经被发现并取走；1:还存在

3. 物品有关功能：

A. 使用物品

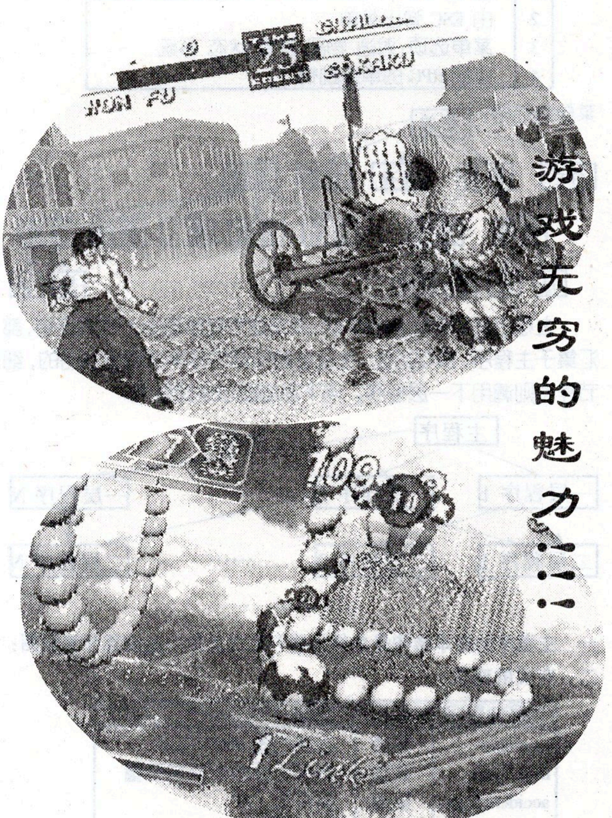
B. 搜索物品

基本流程图



以上是 RPG 游戏的一部分编程思想，希望能让游戏 FANS 少走些弯路，早日构出自己的 GAME！

责编/H·MAN





名作续作 移植风云卷

游戏厂商只言片语

经典名作最新情报

编译/特工黄
协力/SHADOW PHOENIX

RPG之卷 千树万树梨花开

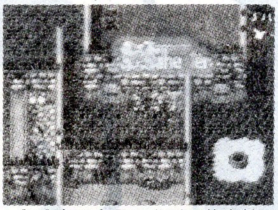
RPG 游戏至今发售了数不胜数的作品，这类游戏显然已成为游戏界中的大腕，让我们看看都有哪些移植大作。

勇者斗恶龙系列

RPG 的玩家恐怕没有不知道《勇者斗恶龙》大名的吧！这个游戏已俨然成为 RPG 的代名词了，最初的任天堂版《Ⅰ》和《Ⅱ》已被移植于超任上，成为超任合卡《Ⅰ＆Ⅱ》，而 8 年前由 ENIX 发售的《Ⅲ》也已经决定 96 年内移植超任版，这样就只有《Ⅳ》还没有进行移植了，究竟会不会移植于超任上呢？

然而玩友们最关心的则是继去年《Ⅵ》推出后，何时才会推出《Ⅶ》，ENIX 会不会也象 SQUARE 那样把它做到次世代机种上，会用上 POLYGON 技术吗？

也许由于《Ⅲ》的移植计划刚刚发表，《Ⅵ》也没推出多久，这是否就表示《Ⅳ》的移植还没有眉目，《Ⅶ》代的发表也还遥遥无期呢？



▲《Ⅵ》会不会是天空系列的完结呢？



▲《Ⅲ》的超任版已决定 12 月发售。

最后要透露的一点是，在去年 11 月的初心会上，制作人堀井雄二先生说："我对磁碟机很感兴趣"，这倒是给了我们一点线索，说不定《Ⅶ》将成为任天堂 64 所用的磁碟机软件哦？

结论 《Ⅲ》将提升为超任版，其它情报不详…

勇者大预言

《Ⅶ》将在后年发售，机种为超任或任天堂 64，游戏内容倾向单纯明快，舞台为水中或水上，而且地上会出现迷宫类的洞窟，颇具前作味道。

《Ⅶ》会在何时发售呢？	后年
《Ⅶ》会由任天堂发售吗？	是
《Ⅶ》会是全新系列吗？	不是
《Ⅲ》会在何时发售？	年末

超级马里奥 RPG

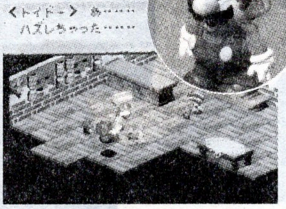
在今年 4 月份日本某电玩杂志上，任天堂公司刊登了一则广告，准备征求《超级马里奥 RPG》续作的开发人员，由此我们知道新作将由任天堂 64 机种所发售等重要情报，不知一直勤勤恳恳玩着超任磁碟的玩友有无机会玩过只能用卡带玩的《超级马里奥 RPG》呢？

"没错，正如广告上所刊载，《超级马里奥 RPG》将于任天堂 64 上制作，我想，大概会设计成 64DD 磁碟软件



▶看，这是日本电玩杂志上所刊的广告

▼果然是交由任天堂 64 负责发行!!



的形式吧"（任天堂宣传部）

哦！果真如此，啊！请等一下，说到《超级马里奥 RPG》，是不是仍由史克威尔与任天堂所共同开发呢？

"这一次，决定由我们任天堂来开发出独创的游戏"（任天堂宣传部）

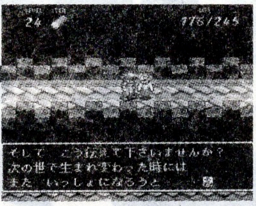
原来如此，想必是意图藉由设计新游戏，来创造出一个拥有全新魅力的马里奥吧？不过，是不是和史克威尔的"跳槽行动"有关呢？

结论 续作或许会成为对应任 64 的磁碟机软件

天地创造

艾尼克斯的《天地创造》，是由以《阿雷莎》及《创世风魔录》闻名的 QUIETET 制作组所制作的 RPG。它不仅是高完成度的名作，而且其续作倍受瞩目…

"由于玩家反应热烈，所以有推出续作之计划。我想，这次仍会由 QUIETET 制作组负责操刀。至于对应发售机种，反正不会是超级任天堂（啊！这种口气）。此



◀新作会有什么不同？

作将比前作有质的变化，所以请各位耐心地期待。"（艾尼克斯宣传部）

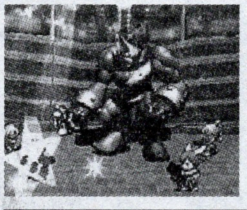
听艾尼克斯这么一说，最新作应该很有期待的价值，赶快出来亮相吧！

结论 预定发行续作，但机种尚未决定

浪漫传说

那么史克威尔公司的另一狂受欢迎的大作《浪漫传说》系列进展得如何了？

"目前我们决定将《浪漫传说》的新作设计成 PS 专用的软件。至于发售时间嘛？总之是在 1997 年。"（史克威尔宣传部）



◀《SAGA FRONTIER》的公开画面。

结论 《浪漫传说》的新作已决定在 PS 上制作。

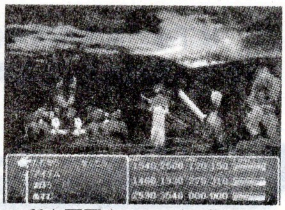
预测三："喂，第十期杂志彩页扩张到 28 面！！" 去，去，便宜没好货，一定是卖不出去啦！

太空战士系列

《FF》系列的Ⅶ代作品，将于PS版发售，并将移植于个人电脑。此举让电玩业者及玩家都大吃一惊，既然发生了这么大的事件，那么《FF》系列是否今后都交由PS发售呢？

“由于《Ⅶ》才刚发表过要上市的消息，所以目前一切都无可奉告”（史克威尔宣传部）

说的也有道理，总之，各位还是耐心地等待将在年底发售的《Ⅶ》吧！



▲所有画面由POLYGON构成，有空前水准的表现。

结论 在12月发售《Ⅶ》前请耐住性子等待吧！





▲▼《Ⅶ》的情报已渐有眉目，真想早点见到！

能带几名同伴？

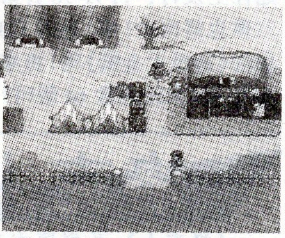
《FF》从《Ⅰ》开始就导入伙伴制，但伙伴数会依作品而不同，从过去的资料中可以看出，《Ⅰ》、《Ⅲ》、《Ⅴ》等奇数系列的人都很少，故《Ⅶ》可能为4或5人。

系列名	人数
FF Ⅰ	4
FF Ⅱ	8
FF Ⅲ	4
FF Ⅳ	11
FF Ⅴ	5
FF Ⅵ	14

同伴数难道是4人？

重装机兵

《重装机兵》的汉化FC版在国内已经出现，你玩过了吗？那真是个一级棒的优秀经典RPG，比起千篇一律的以中世纪欧洲、魔法、怪兽为题材的RPG来，可以充分享受改造战车之乐趣的《重装机兵》给玩家带来了一种新的感觉。在超任上也先后推出了它的续作《METAL MAX Ⅱ》和一代的复刻版《METAL MAX RETURN》。那么，《重装机兵Ⅲ》会不会出现呢？

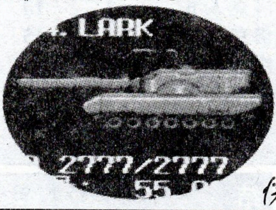


▲《重装机兵》的卖点就是改造坦克的乐趣和高度的自由度

“《重装机兵Ⅲ》的企划正在如火如荼地进行中，但尚未决定由哪个机种来发行”（DATA EAST宣传部）

哦，得到这么积极的情报真是太好了，但是发售的机种却未决定，真伤脑筋。各位只好每天祈祷，发售到自己家里拥有的主机上。

结论 《Ⅲ》的企划正进行，但尚未决定发行机种



快来改造新型战车！

塞尔达传说

关于《塞尔达传说》的最新作，一般的说法是将改名为《塞尔达传说64》，以作为任天堂64的专用软件。

“关于内容，目前仍在保密阶段”（任天堂宣传部）

唉呀，口风实在是太紧了。听说新作将在新媒体上发售，是否属实呢？

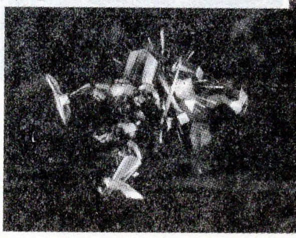
“年底发售《塞尔达64》的同时，将推出任天堂64专用的磁碟机，通称64DD（64DISK DRIVE），所以软件将对应新型主机。64DD读取资料的速度极快，而且储存容量巨大，所以将可创造出多彩多姿的游戏世界”（任天堂宣传部）

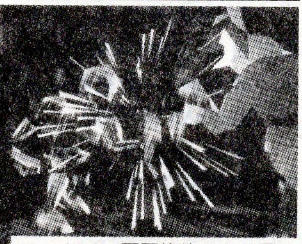
如此一来，将可创造出超精彩的《塞尔达》！对了，有没有预定推出续作呢？

“目前都还没有弄好作品，更不用说到续作了（笑）。如果再过4，5年的话，倒也不是没有发行的可能性（笑）”（任天堂宣传部）

结论 崭新《塞尔达》世界将于64DD中展开！

▼主角正和某人挥剑交战，临场感十足





▲POLYGON画面将使玩家的冒险更加生动

★超任上最常推出RPG游戏的电玩厂商

条件：必须是在超级任天堂上制作，系列作品已推出2款卡带以上才可入围。

结果：史克威尔仍独居龙头老大地位，连《太空战士Ⅳ简易版》和《太空战士外传》一起算的话，光是《FF》系列就已经发售了5款游戏以上，从第二名以下，发行卡带数相差无几。

名次	厂商名	续篇数
1	史克威尔	10款
2	东京书籍	6款
3	艾尼克斯	5款
4	ATLUS	4款
4	DATA EAST	4款
4	BANPRESTO	4款
4	波丽佳音	4款
8	光荣	3款
9	ASCII、EPOCH、CHUNSOFT等11家	2款

★超任所发售的最多续集的RPG是？

在过去超级任天堂发售的RPG中，到底什么系列发行的卡带最多呢？经过在超级任天堂发行过的1200左右的游戏中多达300种的RPG游戏中进行的一番确实的统计，结果如右表，获得冠军地位的软件，正是有固定发行续篇的《太空战士》系列。

太空战士系列	5
真·女神转生系列	4
伊苏国系列	4
创世纪系列	4
勇者斗恶龙系列	3
浪漫传说系列	3
阿蕾莎系列	3
迷宫斩妖系列	3

ACT之卷 留得林梢一抹红

接下来，本文将带领各位到动作游戏的宝库巡礼，只要有人阻挡去路，就施展必杀技修理他！

超级马里奥系列

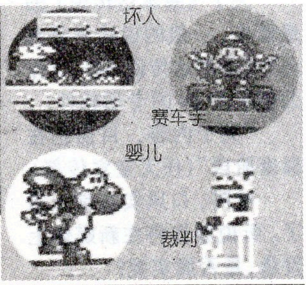
马里奥可说是任天堂的招牌人物，《超级马里奥》的销售纪录，至今无人打破，《超级马里奥世界》配合超任同时发售，为其夺取市场立下了汗马功劳。现在，任天堂64带来的《超级马里奥64》又再次掀起了马里奥的旋风。可以说，马里奥是和任天堂一起成长的。

结论 已经和任天堂64一起发售



▲本系列中大家耳熟能详的角色，升级后在64位机中全新登场！！

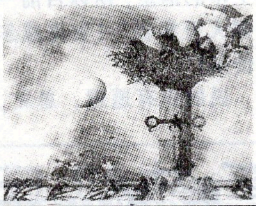
马里奥还扮演过什么角色？



超级大金刚

《超级大金刚》是受欢迎度仅次于《超级马里奥》系列游戏，其续作呢？

《超级大金刚2》已经在超任上发行；11月18日第三弹也将出击！哦！还有GB版的《超级大金刚》呢！将来会有VB和任天堂64版吗？



▲《2》仍由超任所发售

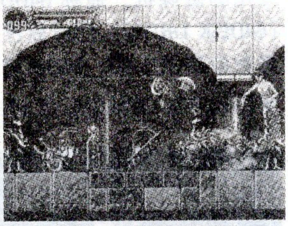
结论 第四集正在开发？至于机种则属秘密

恶魔城系列

这是从任天堂流传下来的高知名度游戏系列。它到底会不会推出续作呢？

“在本年度之内，我们预定由PS发售《恶魔城X—月下夜想曲》，价格则未决定”(KONAMI宣传部)

原来这次要由PS发售，家里有PS的玩家可有福了。



▲PS版的《X》正在积极开发中。

结论 恶魔城最新作，将由PS负责发售

洛克人系列

《洛克人》系列原本有《洛克人》及《洛克人X》两个版本，而且，《洛克人X3》才刚在4月底发售，关于这两种系列，今后还会有续篇呢？

“《洛克人X4》及《洛克人8》(暂定名)”已预定由SS和PS这两个机种来发售。但发售日及价格则未定(CAPCOM宣传部)

看来，只有畅销游戏才会推出续篇了，真是现实！



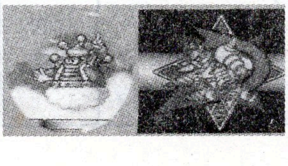
▲在《8》中仍有头目的募集

敌方头目数一览表

在洛克人系列中出现的坏蛋头目，可说是所有游戏中最多彩多姿的，因此，在这儿我们来将在系列作品中登场的坏蛋头目做了一个整理，列入表中供玩家参考。

游戏名称	头目人数
洛克人世界1	9
洛克人世界2	9
洛克人世界3	9
洛克人世界4	14
洛克人世界5	16
洛克人	10
洛克人2	12
洛克人3	12
洛克人4	12
洛克人5	12
洛克人6	13
洛克人7	15
洛克人X	14
洛克人X2	12
洛克人X3	16
洛克人MEGA世界	34

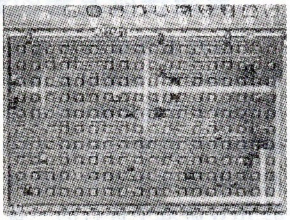
结论 “X4”及“8”将于SS及PS发售



炸弹人系列

“《炸弹人SS》于7月发售，除了可由10人同时对战外，还有判定技巧的段位认定模式等，所有新增的机能都是SS才能看得到的哦！另外，即将登场的还有VR BOY的《VR炸弹人》，GB的《炸弹人全集》及N64的《炸弹人64》。”(HUDSON宣传部)

期待吧，BOOM！BOOM！



▲可10人对战，许多名人都将登场

结论 最新作将于各机种全面登场

●阿拉丁
●米老鼠大冒险

“两作都没有推出续作的计划，但若是其它的迪斯尼人物系列，则会发售《木偶奇遇记》、《唐老鸭》及《风中奇缘》三款新作，它们都将对应超任主机。”(CAPCOM宣传部)

喜欢卡通游戏的玩家千万不要错过哦！

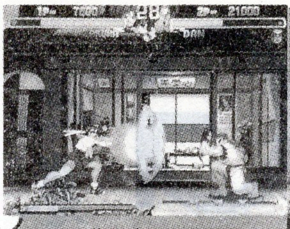
街头霸王系列

终于,《街霸 ZERO 2》已经决定要由街机移植到 PS 和 SS 上了!此外,在超级任天堂方面,也已决定要发售内藏特殊芯片的《街霸 ZERO 2》,以超任的主机性能,移植度能做到百分之多少的呢?

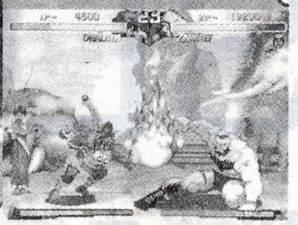
另外,决定开发成街机版的《街霸 ZERO 3》及《街霸 3》,会不会移植到家用游戏机上呢?

"由于才刚开始开发,所以现在说还太早了点,不过,至于移植到家用游戏机上,这当然是有可能的"(CAPCOM 宣传部)

听他这么一说,好像有一大堆续作将纷纷出笼,实在太令人兴奋了!



▲街机电玩版的画面,将在 PS 和 SS 登场!



▼超任版也要移植出自己的特色。

结论 《ZERO 2》将在 PS、SS 和 SFC 上移植

NEO·GEO 格斗系列

在 NEO·GEO 的格斗系列中,诸如《龙虎之拳》、《饿狼传说》及《侍魂》等都是狂受欢迎的游戏。当然,这些名作也都陆续移植到其它机种上,但是,每次移植到 NEO·GEO 以外的家用游戏机上时,所有的软件制造厂商就会陷入复杂的奇怪关系中去。

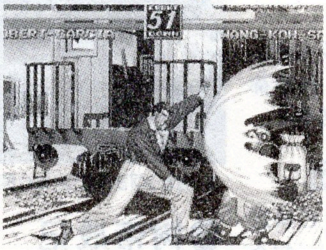
过去,NEO·GEO 的格斗作品一向是由 SAURUS,TAKARA,SUNSOFT 及 SEGA 等移植到家用机上,但最近 SNK 却亲自出马,开始自己独立将游戏移植到 PS 和 SS 上,如《95 格斗之王》、《侍魂—斩红郎无双剑》,《饿狼传说 3》等等。此外,TAKARA 也发售了一套给 GB 专用的《热斗》系列。这些公司的未来动向是什么呢?

"由于移植到 PS 和 SS 上的这几款游戏,除了目前也发表的游戏名称之外,其它方面都仍处于未定状态。此外,关于是否移植到超级任天堂或任天堂 64 上,目前也没有确切的计划"(SNK 宣传部)

"目前并没有移植续篇的预定"(SAURUS 宣传部)

"就现在而言,我们并不打算将 SNK 的游戏移植到超级任天堂或是任天堂 64 上,但对于'热斗'系列,本公司则会推出续篇"(TAKARA 宣传部)

看来,各公司目前都没有将 SNK 的热门大作移植到超任或是任天堂 64 的计划,只能靠自己啦,任天堂!



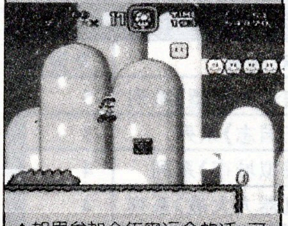
▲《ART OF FIGHTER 龙虎之拳外传》云不会移植。

游戏名称	机种	发售厂商
饿狼传说	SFC	TAKARA
	MD	SEGA
饿狼传说 2	SFC	TAKARA
	MD	SEGA
饿狼传说特别篇	SFC	TAKARA
	MD	SEGA
饿狼传说 3	SS	SNK
饿狼传说 REAL BOUT	PS	SNK
侍魂	SFC	TAKARA
	MD	SEGA
侍魂—斩红郎无双剑	SS	SNK
	PS	SNK
'95 格斗之王	SS	SNK
	PS	SNK
龙虎之拳 1、2	SFC	SAURUS
世界英雄	SFC	SUNSOFT
世界英雄 2	SFC	SAURUS

结论 SNK 将自己进行移植工作

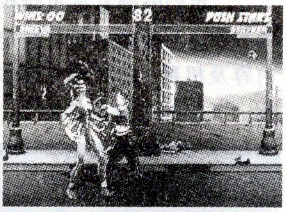
游戏资料室 ACT 篇

你发现了吗?所有在动作游戏中登场的角色,都拥有超越自己身高数倍的跳跃力!我们特地选出 100 个动作游戏作为调查对象。结果,我们发现一个事实:跳跃能力为自己身高 2.53 倍的角色,占了绝大多数。



▲如果参加今年奥运会的话,可轻易拿到金牌。

●真人快打



▲《3》内容几乎和街机一样。

《真人快打 3》的街机移植作将由 PS、SS 发售,其争议最多的是暴力和流血画面,SCEI 是怎样处理的呢?

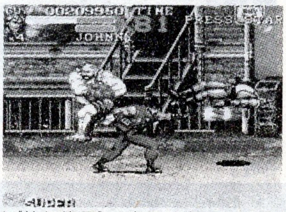
"游戏内容几乎和街机版完全相同。至于要不要有暴力和流血画面,可由玩家从游戏设定来进行变更。此外,我们还预定在游戏中设定一个封印,可以使这些画面隐藏起来"(SCEI 宣传部)

哇!还可以切换暴力画面呢!这样,玩家可尽兴,小孩也不用担心了……

●快打旋风

"目前并没有发表续作的预定,一切都还没有确定"(CAPCOM 宣传部)

是不是和《快打旋风 3》发售情况不佳有关呢?



▲《快打旋风》一直是动作游戏的经典

游戏资料室 ACT 篇

想必各位对格斗游戏中的人物相当有兴趣,到底游戏中的人物,有多少比率是男性、女性、老人,或是胖子呢?经过细致的调查,统计的结果如右表所示:怎么样,统计的结果和各位的预测一样吗?

平均每个格斗游戏中有:

男性角色	13.74 人
女性角色	3.81 人
阿公阿婆	0.43 人
胖子	0.87 人

SLG之卷 衣带渐宽终不悔

SLG 终于也要登场了，注意，带有 RPG 和 ACT 成份的 SLG 也归在本章之中，各位准备好了吗？

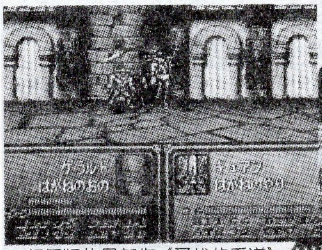
火炎之纹章系列

《火炎之纹章》可说是战棋类 SLG 的鼻祖，其续作《火炎之纹章·圣战的系谱》已于 5 月 14 日发售，虽然现在问其后续篇可能太早了点，但还是向任天堂打听一下吧。

“《火炎之纹章》系列由于实在太受欢迎，所以任天堂再发行续作的可能性极高，要是做的话将会制作成任天堂 64 专用的磁碟机游戏。”（任天堂宣传部）

如果这是真的，那么《火炎之纹章》一定会成为任天堂 64 的主力游戏。

结论 由任天堂 64DD 发售不是遥远梦想！



▲超任版的最新作《圣战的系谱》，是跨越亲子两代的漫长大型游戏



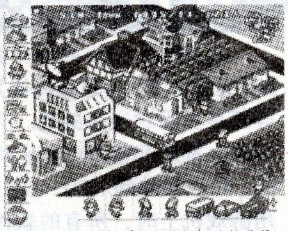
▼此回的重点在“恋爱”系统，2人看顺眼即可结婚啦！

模拟城市

《模拟城市》系列曾由多家厂商发售，而大家最熟悉的应该是由 IMAGINEER 所发售，在此就让我们向他们请教一下。

“《模拟城市迷你版》将在今夏由超任发售，至于之后相关计划，目前没有任何预定。但是，以前由个人电脑发行的《模拟人生》也广受玩家喜爱，甚至有人建议制作家用游戏机版。但是，由于规格等种种问题，恐怕无法将游戏移植到家用机上”（IMAGINEER 宣传部）

话虽然这样说，但是还是可以期待的。

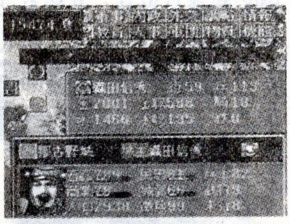


▲令人期待的《模拟城市迷你版》，将于今夏发售。

结论 只要克服机种问题，就很可能发售续篇

●信长的野望
●三国志

“这两个系列都一定会发行续篇，但机种、内容都尚未决定”（光荣宣传部）



▲《信长》可说是历史 SLG 的始祖。

●皇家骑士团

《皇家骑士团》已决定要移植到 SS 及 PS 上。它会不会再推出续作呢？

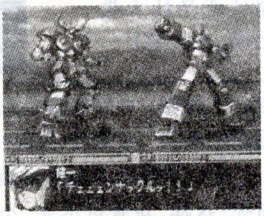
“我们的确有推出续作的打算，不过目前尚未决定内容及机种，所以尚无可奉告。”（QUEST 宣传部）

●树帝战记

“咦！？《树帝战记》这个嘛…目前为止，我们还没有推出续作的打算。在此向广大的玩家说声抱歉！”（艾尼克斯宣传部）

第四次超级机器人大战

BANPRESTO 已经正式宣布以《第四次》续作出现的《新超级机器人大战》（其实是一部全新系统的 SLG），还有一个情报可以透露的是：“人物不再是 Q 版”（BANPRESTO 宣传部）



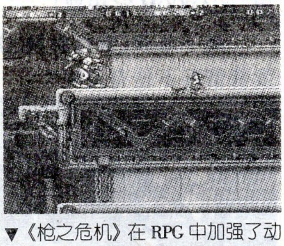
▲脱胎换骨的新机器人。

结论 将在 PS 上制作新的机器人大战系列

前线任务系列

史克威尔宣布参入 PS 后，造成极大反响，今后的《前线任务》会朝何方向发展呢？

“有可能推出续篇，但机种等则尚未决定”（史克威尔宣传部）



▼《枪之危机》在 RPG 中加强了动作性。

结论 《前线任务》PS 版问世指日可待？

游戏资料室 SLG 篇

此处所列出的游戏，都是过去由超级任天堂所发售的 SLG，而且都有推出续篇的记录，统计的结果，在排行榜上交相辉映的双冠军，赫然是光荣的《信长野望》和《三国志》！（这还只是超级任天堂的发售卡带数），光荣公司不愧是 SLG 游戏的至尊！

10 大续篇排行榜

名次	游戏名称	发售数
1	《信长的野望》系列	5
1	《三国志》系列	5
3	《模拟城市》系列	4
3	《机器人大战》系列	4
3	《打比赛马》系列	3

SPG之卷 霜叶红于二月花

充满热力的运动游戏登场！人们还是在户外运动时才最有活力。

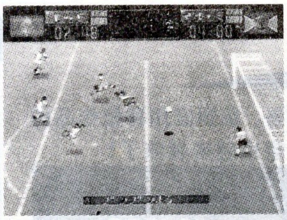
J联盟足球系列

《J联盟足球》系列，才刚发售最新作《'96》不久，明知如此，还是问一下续作的情形。

"我们是很想推出，但还没有定案。玩家对本游戏实在太拥护了。我们在CSG展出《'96》时，也有很多人问《'97》快出了没有。"(EPOCH宣传部)

不是也有很多人要求在新机种上制作吗？

"的确，除了超级任天堂外，还有很多人要求本公司推出其它版本。无论如何，我们会接纳玩过《'96》的玩家，以及各出版社的意见，以求做出等级更高的游戏，回馈世界各地爱护本公司的玩家"(EPOCH宣传部)


▲《J联盟足球》真是一代比一代强

结论 玩家若热烈支持续作就会登场

游戏系列之变更

94年度版	系列中第1作，写实的动作及可设定队型等战术要素，引起了很大的话题。
95年度版	可手动操作守门员，编辑选手姓名或进入移籍。此外，还导入了越位规则。
96年度版	越位的判定已改正。守门员可跳至前方，玩家亦可从3人中选出1名执法裁判。

超火爆摔角系列

《超火爆摔角》一直是摔角游戏的代表作品，PS已推出《超火爆摔角96》，或许各位正为新作而疯狂，赶快打听一下续作的情报吧！

"为了广大的《超火爆摔角》迷们，今后我们将会在SS、PS、任天堂64等所有的机种上推出续作，我们一直以创造最佳摔角游戏，以及成为最佳游戏制造商而努力，因此一定会不停地创新及挑战。"(HUMAN宣传部)

结论 可能推出各种版本！？

《超火爆摔角》历史

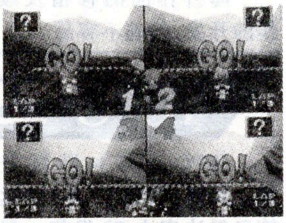
游戏名称	机种	选手数	技法数
超火爆摔角	SFC	24人	300以上
超火爆摔角2	SFC	28人	400以上
超火爆摔角3	SFC	64人	500以上
女子摔角	SFC	26人	400以上
超火爆摔角特别版	SFC	105人	600以上
超火爆摔角X	SFC	104人	600以上
超火爆摔角'96	PC	12人	400以上

马里奥赛车

想必各位都知道，《马里奥赛车》的续作将由任天堂64发售。

"原来要和任天堂64在6月23日发售，后来却因故延误，所以受了一点影响，因此游戏可能会在6月发售，也可能会在7月或8月发售…。至于新角色方面…很抱歉，目前还不能公布请各位静候佳音。"(任天堂宣传部)

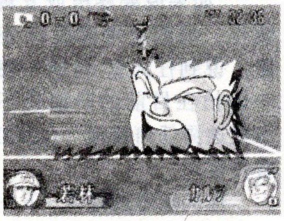
可是，任天堂64已经发售了，为何还没有见到《马里奥赛车64》？


▲可4人同时对战哦！

结论 好像仍在保密阶段，只有耐心等待了！？

●《天使之翼J》

"新作已于5月3日由PS发售。之后的细节则未定"(BANDAI宣传部)


▶熟悉的角色都将和大家见面，赶快玩PS版的最新作吧！

●J联盟足球职业大赛

《J联盟足球职业大赛》受J联盟所公认，其续作呢？

"目前并无具体预定，但今后想推出各种主机之版本。由于J联盟每年都会产生变化，所以，我们想依照现实状况，不断地从事变更、改良"(NAMCO宣传部)

太好了，如此一来游戏就会更逼真了！


▲《J联盟足球职业大赛》已更进步了！

结论 更加突出临场感的续作将登场！？

●NBA实况篮球

"我不知道此作会不会出续集。不过，'SPG天王·柯拿米'一定会出篮球游戏的"(KONAMI宣传部)

就让我们期待"SPG天王·柯拿米"的表现吧！

厂商最喜爱的运动游戏排行榜

名次	体育项目
1	足球
2	棒球
3	摔角
4	篮球
5	钓鱼
6	高尔夫
7	美式足球
8	网球
9	躲避球
9	相扑

ETC之卷 火树银花不夜天

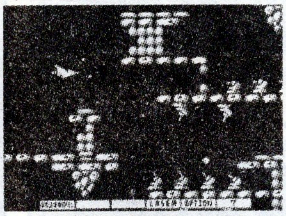
最后登场的，是包含各种类型的精彩游戏大集合！

沙罗曼蛇

自任天堂红白机起，《沙罗曼蛇》就是拥有许多铁杆玩家的射击游戏，目前已经出到《Ⅲ》，哪么《Ⅳ》会是怎么样的呢？

“这款游戏的确很受大家欢迎，当我们在AOU等电玩展上展出时，就有很多人问到这个问题，目前本公司虽然尚未进行家用机的移植工作，但将来一定会推出”（KONAMI宣传部）

听到KONAMI的这番回答，玩到家用移植作品的希望也越来越浓了！



▲《沙罗曼蛇》的画面，一定要从街机上移植到家用机上呀！

结论 正开发街机软件，家用游戏则未定

KONAMI的射击游戏最新情报

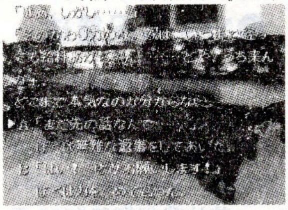
除了《沙罗曼蛇》之外，KONAMI的其它STG续作也值得注意，究竟《兵蜂》、《实况疯狂大射击》、《沙罗曼蛇》会推出续作还是移植作呢？KONAMI的回答是《沙罗曼蛇》及《实况疯狂大射击》都将推出街机续作，相信这是众所皆知的。由于许多玩家希望这2款游戏能推出PS及SS等版本，所以，KONAMI也好像心动了…！

兵蜂	将于PS版及SS版登场，目前将开发为RPG之新作？
实况疯狂大射击	由于曾在超任登场，所以一定要推出光碟版呀。
沙罗曼蛇2	许多人希望移植其豪华版，但目前尚未有预定。

恐怖惊魂夜

《恐怖惊魂夜》借由文字及音响效果，带领玩家体验恐怖的感觉，它的续作将会是什么情形呢？

“我们不会推出《恐怖惊魂夜》的续作，而会以《AVG工具》系列的形式来推出。此次，我们将由任天堂64发售，软件正在积极开发中”（CHUNSOFT软件宣传部）



▲新系列的演出效果提升不少，任天堂64将会有什么令人意外的效果呢？

这么说来，下回将推出的新作将充满神秘色彩？这一次的《AVG工具》系列，到底会是什么样的故事呢？答案即将于近期揭晓……

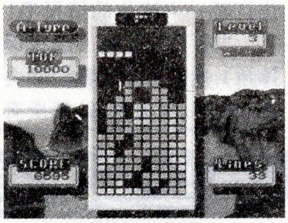
结论 《AVG工具》系列续作将于任天堂64登场

俄罗斯方块

产于俄罗斯，在世界范围内都受欢迎的代表性益智类游戏，已决定在PS及SS上推出新作，下面BPS的话多少有些牵强吧！

“我们是想由任天堂64等推出续篇，但由于是海外游戏的移植作，所以目前没有确定的打算”（BPS宣传部）

海外作品的移植及续作的开发，的确不容易。



▲著名的《俄罗斯方块》，具有用POLYGON来表现的充分理由（本身就是方块嘛！）

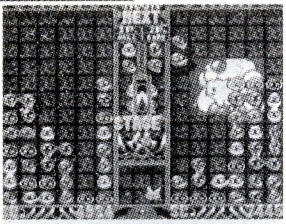
结论 海外版的续篇，发售之可能性极低！？

超级泡泡方块

《超级泡泡方块》，将陆续于SS版及PS版发售。其续作有没有新情报呢？

“PS版的作品称不上是续作，而应该说是添加了一些新的要素的移植版”（COMPILE宣传部）。

虽然游戏这么受欢迎，在移植作品的时候仍然相当慎重，真是难能可贵。



▲目前正考虑是否由任天堂64发售

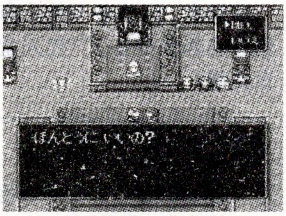
结论 系列新作正开发中，移植内容充满惊奇

RPG工具

《RPG工具》陆续登场。目前，《RPG工具》的续篇已经决定由PS发售，但不知其它机种有没有机会发售其续篇？

“如果说要移植或发售续作，我们正考虑发行SS版。说到任天堂64嘛…嗯…恐怕在目前的阶段还不方便透露任何情报”（ASCII宣传部）

他的意思就是说，下一个作品由SS发售的可能性仍然比较高。



▲PS版的画面及系统应该会有水准之上的表现！？

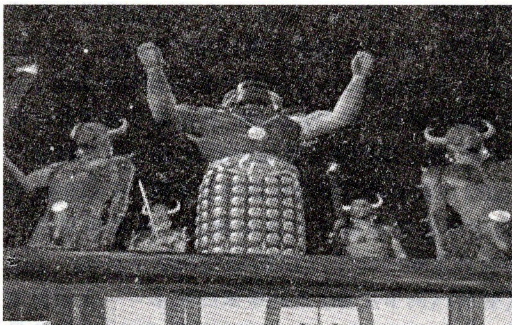
结论 将在PS版登场！！然后再考虑SS版

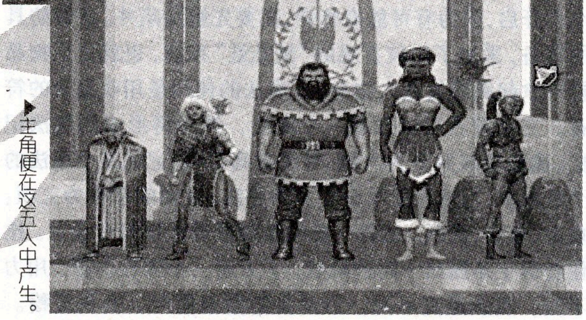
电脑症候群的 HOLIDAY



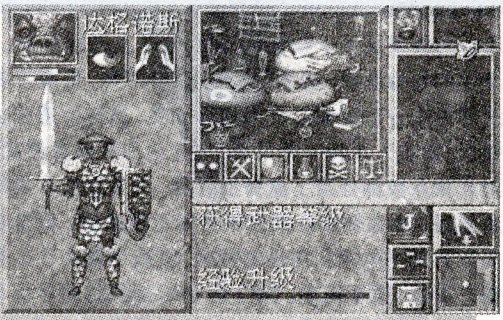
"终于，我又回到了我的电脑前"，看到熟悉的 Win95 的界面，敲打着用惯了的国产 Win95 键盘，一切是那么的美好，那么的令人心旷神怡呀！夏天是旅游的好季节，仍然还是凡人的编辑们也决定去青岛、威海、烟台来个一周游．出发时软体动物高喊"抛开工作，不想电脑，去放松自己的心情吧！"进程刚刚第二天，三年来第一次一整天没有触摸到电脑的软体动物已经不行了，"我要我的电脑！我要看我的 E－mail！我要去玩 IRC！我还想工作……"（@＃￥￥＆％＊，这个人一定是疯了）没错，就是这样了，曾经有位马来西亚的朋友对软体动物说"U incorrigible"。一周后，餐餐吃得很好，却没有食用半点精神食粮的软体动物回到了编辑部。混身上下都很好，但明显可以看出——目光呆滞。然而，当软体动物在自己的电脑前一坐下，天哪！他根本精神很好嘛，一双炯炯有神的大眼睛眨也不眨的盯着新资料，有人说"他又活了"。

回来后，最令本人高兴的事是，期待已久的的《黎明之砧》（zhēn，可不要读成 zhàn 或是 zuàn 之类的哟）终于发行了。《黎》的剧情说出来也没有什么新鲜的，无非就是被选中的勇者要去干掉大魔头，路上会遇到无数的困难，还要

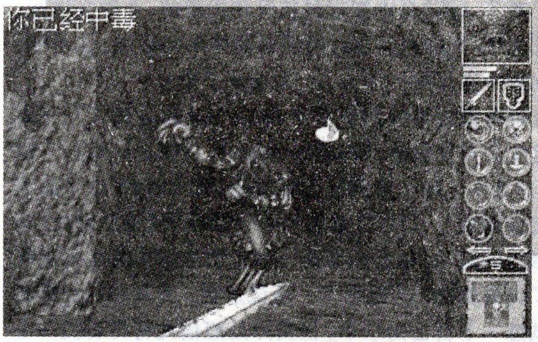

▲哇哇哇，我就是大魔头。


▲主角便在这五人中产生。

为一些 NPC 解决了他们的问题才能得到过关必备的物品，不过《黎》中的风暴大陆非常的广大，要想完成任务真是很难的。《黎》不愧为 95 年最佳 RPG 游戏，它继承了许多著名 RPG 的优点，并且在游戏中也不难看出。主角有负重的概念，如果身上带的东西超过了极限，就会比较容易疲倦。主角可以把一些细小的物品，如钥匙，小药瓶一类的东西放到捡来的袋子、箱子中加以分类保管，这些让我们想起了



▲不小心选了大蜥蜴当主角。



▲怒砍妖魔

《魔界召唤》。庞大且令人头痛的迷宫、与门离着十万八千里的钥匙、踩上只听见乱响但不知道哪儿有变化的踏板、站在上面会把你转个七荤八素的转向地板以及会有怪物躲在后面向你喷毒液的幻像墙，这些显然是《魔眼杀机》、《黑暗王座》中最著名的一些整人坏招。与怪物战斗时玩家可以看到主角手中的双剑在屏幕上挥舞，最先使用这种效果的游戏好象是《地下创世纪》。《黎》中的战斗比较难，经常会生命值与魔法值不足，但是如果你有耐心，大可以找个安全的地方，发半个小时的呆，生命与魔法就都补满了，这种"给玩家一线生机"的情况以前在《救世圣主》中见过。《黎》中也有自己独有的一些特色。比如施展魔法时，屏

幕上会出现主角的手在空中画出一个闪亮的符咒，然后出现魔法效果。《黎》中一个地区与一个地区之间的连接是以类似《第七访客》式的3D场景移动的。另外，《黎》是由前SSI公司手下的“梦工厂”(DreamForge)小组开发的，这个小组开发的RPG最大的特点就是有自动绘地图功能，玩家还可以在地图上写字做标记，并且地图可以直接输出到打印机或是存盘成由ASCII码画成的地图文件。《黎》中还是有些不足的地方。如技能的升级太困难，怪物数量有限，升

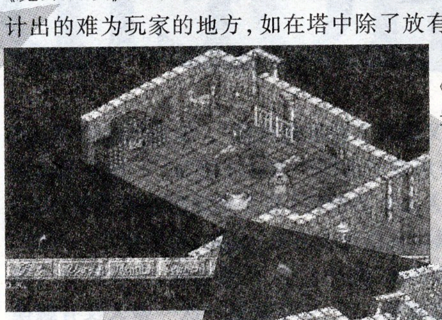


级后的效果又不十分明显，使战斗一直打得很苦。另外，武器技能分为砍劈、戳刺、挥斩、投射四类，但有许多很好的武器很难分出是前三类中的哪一类，这样会造成技能升级错误，如本人手持一把巨剑，一直认为是砍劈类武器，所以把升级点数都分给了砍劈型武器，可是并没有觉得威力有所加强，现在怀疑巨剑大概是挥斩类武器，但是在战斗时又能看到主角用剑向怪物戳刺，到底巨剑是什么类的武器呢？不过，瑕不掩瑜，《黎》是RPG迷们目前非玩不可的好游戏。对了，《黎》是由智冠科技汉化代理的，全中文语音，全中文文字，大陆地区发行的还是简体中文版呢。去买吧，如果你想今生无悔！（哇……太夸张了吧！）

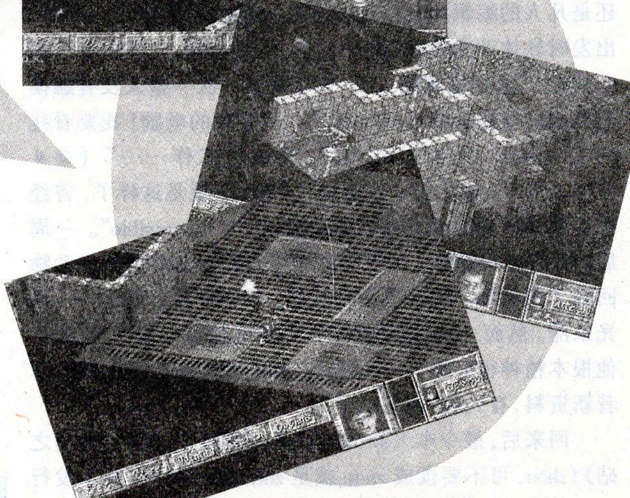
有谁听说过澳大利亚有个Silver Lightning公司？有谁见过这个公司发行的《Trial By Magic》(《魔法试炼》)？没有！不过当本人刚一拿到这个游戏时，就暗暗说“这个游戏我一定会喜欢”。《TBM》是这个小公司模仿《魔法召唤》与《创世纪》的游戏。故事内容是一名经历坎坷的魔法师最终习成了究极魔法，并建造了一座试炼塔，美其名曰让勇者们来试炼一下自己的水平，但实际是想借此将勇者们一个



个都干掉。而玩家扮演的就是一名来此试炼的一名勇者，本来是想来此试炼的，但在开始得到了死灵的警告，方知道这是一个圈套，这时勇者便背负上了逃出试炼塔并且要揭穿魔法师邪恶嘴脸的使命。游戏采用45度角的斜视画面，景物的设计仿照《创世纪八》，地形的设计仿照《魔界召唤》。但由于是小公司小制作，游戏全部只有25层迷宫，而且地区之间的关系不象《魔界召唤》那么复杂，也就是没有《魔界召唤》设计得那么难那么黑。但是《TBM》也有自己设计出的难为玩家的地方，如在塔中除了放有烛台地方周围



◀很容易让人想到《创世纪》中的场景。

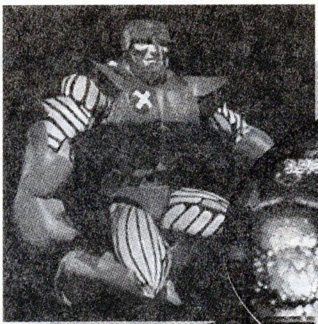


▲下水沟中的僵尸会抓你的脚。

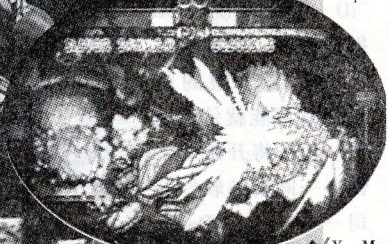
是亮的，其它的地方都是漆黑一片，勇家在游戏初期要靠火把来照亮四周，到学会二级法术后可以用照明术来照亮，但还是有限，就好比《魔兽争霸》中的“Warfog”一样，在黑暗中的敌人是很危险的。《TBM》中还有暗墙的设计，主角必须站在暗墙旁边，按“SEARCH”钮或按S键才能打通暗墙。要知道，整个游戏就是由墙组成的，而且这些暗墙又不象3D RPG中的暗墙那样会有点与众不同，在《TBM》中的暗墙完全要靠贴着墙一点点的搜察，真是够累的。《TBM》中有开宝箱的设计，《TBM》在些用到了从Sir－Tech公司的《巫术》《阿卡尼亚》系列学来的招术－－宝箱要用小心开启，因为有可能有炸弹，需要先解除陷井。武器防具的装备，采用了比较直观的“纸娃娃”系统，也就是从物品栏中拿起武器放在人物身上。魔法的使用是用收集来的符石，三个符石可以形成一个魔法，然后将形成的魔法记忆。魔法等级共分为六级，等级越高，可以记忆某个魔法的个数越多，当然也能学会更多的魔法。主角的动作为三项：攻击、施法、跳跃。值得一提的是跳跃设计得较有新意。按住右键主角摆出下蹲欲跳状，下方有一个弹性力槽，用力不同，跳跃距离不同，只是姿势酷似僵尸，实在滑稽。

《TBM》证明，小公司也能做出不错的游戏。对《魔界召唤》十分怀念的朋友不妨玩一玩。此游戏由北京福华公司代理销售。

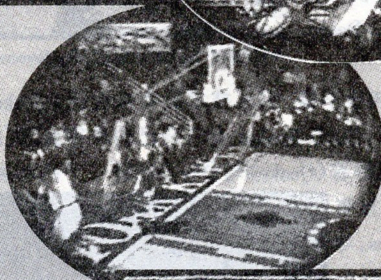
Acclaim，一直以为是个以动作游戏起家的公司，其实它是一个涉及面极广的娱乐公司。Acclaim 不尽制作了许多出色的动作游戏，其产品还有街机制作、漫画、纸上游戏。以 X－Men 类超级英雄出名的 Marvel 漫画公司现属 Acclaim 旗下。正由 MicroProse 开发制作的魔法纸牌游戏《Magic：The Gathering》其原型纸牌也是由 Acclaim 公司发行的。前不久，Acclaim 公司公布了新消息，一些令人振奋的消息。在 SATURN 上发行的格斗游戏《X－Men》将在今年



◀《Iron Man & X－O Manowar》



▲《X－Men》



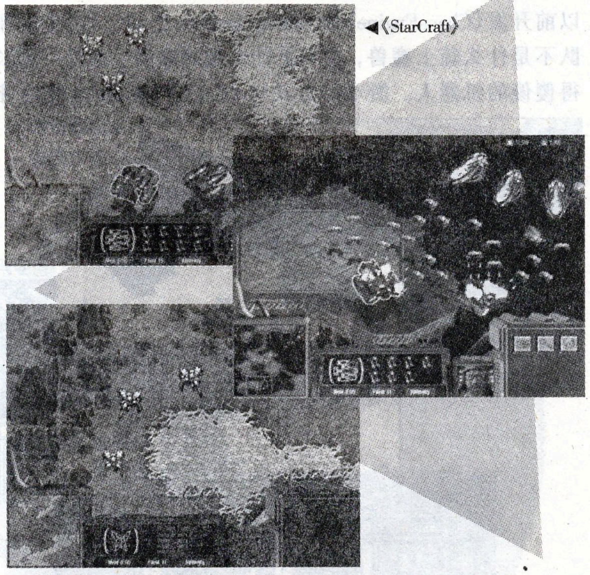
▶《NBA Jam Extreme》



▶《DragonHeart》

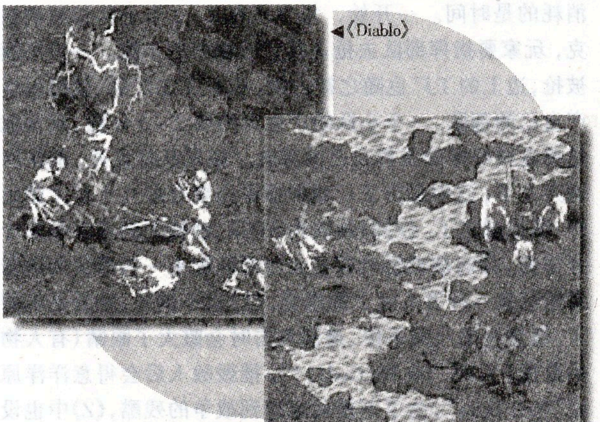
年底发行 PC 版。令人兴奋的还不止这些，在 Acclaim 的计划表上，96 年底前预计发行下面这些游戏：《IronBlood》－－以 RevenLoft 的魔法世界为背景的 3D 格斗游戏；《Magic：The Gathering》－－与 MicroProse 公司目前正在开发的魔法纸牌游戏同名，不知是不是在合作开发；《Iron Man & X－O Manowar》－－来自 Marvel 漫画公司的英雄人物，3D 动作游戏；《The Crow：City of Angel》－－不太清楚，Acclaim 声称是款 3D 格斗游戏；《DragonHeart》－－可能是根据近期的同名电影改编的横版动作游戏；《Alien Trilogy》－－在 PlayStation 上已经发行的，以异形第三部为剧情的 3D 射击游戏；《NBA Jam Extreme》－－不同于前两作，这次改为 3D 球场的超级 Polygon 真人肖像的灌篮游戏；《NFL Club 97'》－－一款 3D 球场的 Polygon 橄榄球游戏；《Space Jam》－－将《NBA Jam》中的超级篮球巨星换成著名的卡通人物的灌篮游戏。如何？Acclaim 有时比 E.A 更能让人热血沸腾，是不是？

前几天本人在想，Blizzard 公司于 94 年底以《魔兽争霸》打红，95 年底以《魔兽争霸 2》再次掀起即时战略游戏的热潮，那么 96 年底他们想干什么呢？不出所料，新的即时战略游戏正在制作中，不过不再是人类与半兽族之间的战争。这次战场放到了太空中，游戏的名称就叫做《StarCraft》。《SC》是三个外星种族之间的战争。《SC》的游戏方式与《WC》基本差不多，界面上略有改进。原先《WC》中操控板是在画面的左 1/4 的范围内，这次《SC》的操控板在画面的下 1/4 处。在《WC》中，个体被选中后，周围会有一个绿色方框表示被选，而这次在《WC》中个体被选中后绿



◀《StarCraft》

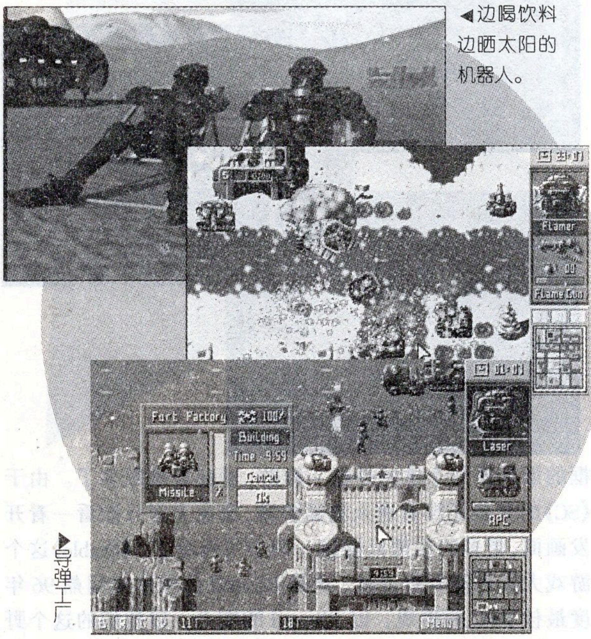
框的形状是与个体的外框一样的，看起来顺眼多了。由于《SC》的开发还没有进入测试阶段，现在大家只能看一看开发画面，更多的东西只能过一两个月再看了。《Diablo》这个游戏大家可能有听说过，这是 Blizzard 公司拿来问鼎 96 年度最佳 RPG 的游戏，以 Blizzard 的实力，以他们的这个野心，看来不会有什么问题。《Diablo》讲述了魔王 Diablo 摧毁



◀《Diablo》

了主角的家园，主角担负起复仇的使命。游戏开始玩家要从战士、法师、女盗贼中选择一个职业。游戏采用的是《十字军》一样的视角，也是SVGA的画面，属于动作RPG。《Diablo》中有两卖点的设计。一是随机任务产生器，每次开始新游戏，系统会从自带的30多个任务库中任意选取6～8个，组成一个新的剧情，就是说如果玩家运气好的话，也要至少玩上4到5遍才能真正玩全游戏。另一个特点是《Diablo》支持四人网络合作/对战。玩家可以四人组成小队对游戏中的领域进行探索，也可以背后上黑手干掉合作的伙伴（可不是让你在现实生活中也这样哟）。不知《Diablo》会不会与《创世纪9》碰上，如果《Diablo》抢先上市的话，绝对能让《创世纪9》拖期上市。

《Z》是一个新上市的即时战略游戏。开发《Z》的公司是以前开发《ChaosEngine》的Bitmap Brother公司。《Z》中的军队不是什么骑士魔兽，也不是什么地球联盟，而是一群长得傻傻的机器人。游戏的方式与《C&C》《WARCRAFT》不



◀边喝饮料边晒太阳的机器人。

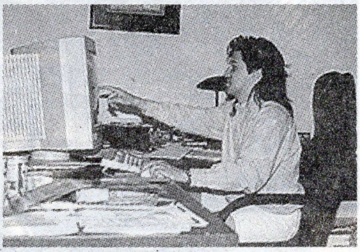
▶导弹工厂

同。在《Z》中没有开采资源的问题，因为根本不需要资源，消耗的是时间。一开始，每方只有2～3个小队和两辆坦克，玩家要指挥部队去抢占其它区域中的小旗。一旦小旗被抢，边上的工厂也随之被占领。占领了工厂后，就可以生产自己的部队。一个小队的产生大约要2～3分数。玩家就是要这样好好的指挥自己的部队。如果乱打乱冲，部队所剩无几了，这时后方工厂里的援军还要有好几十秒才能出炉，那你就完了。《Z》的画面为SVGA，独特的画风看起来十分清爽。即时战略游戏往往会为部队配上一些豪放的语音来给玩家一种万人之上的感觉，《Z》也不例外，别看是机器人，嘴里也是一刻不停，遭到攻击时会瞪大了眼睛（有人物的肖像）大叫"Oh My God!!!"，摧毁敌人后会得意洋洋原说"Well Done"。为了不使玩家感到战争的残酷，《Z》中也设计了不少笑料，如部队在闲的时候会拿野地里跑来跑去的野猪之流练枪法；任何一个个体被炸毁后，都是利用缩放的技术表示被炸得慢慢飞上天的效果，无论机器人、坦克、石块还是野兽都是这样。目前《Z》在国外已经上市，不知国内的玩家有没有福能玩到。

Hot News

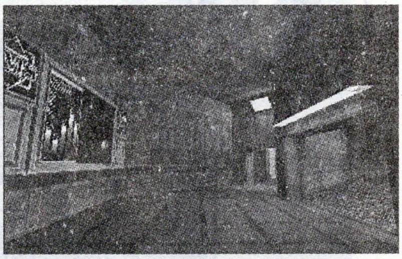
1、正当国内的玩家沉迷于New World Computing的《英雄无敌》和《黎明之砧》时，传来New World Computing公司被3DO公司收购的消息。不管这对于NWC是好是坏，对于玩家来说都是好的。NWC并购后，还是会继续开发他们自己的东西。

2、这可能是这个月最令人震惊的消息了：iD公司的创始人兼核心人物John Romero宣布离开iD公司。John说："iD一直就是制作3D射击游戏，而我想作一些其它类型的游戏"。这可能就是原因吧。John将开始着手创办一间新的软件公司——Dream Design公司。



▲《DOOM Ⅱ刚发行后的John Romero。

3、《Duke3D》不错，但从技术层面来看比《Quake》还是有很大的差距，但3D Realms有它自己的秘密武器《Prey》。正当玩家们期待着《Quake》与《Prey》比拼一下的时候，开发《Prey》的小组宣布离开3D Realms，与其他几位从iD公司跳槽出来的工程师联合创建了一家新的3D游戏公司——Hipnotic Software。



▲开发中的《Prey》。

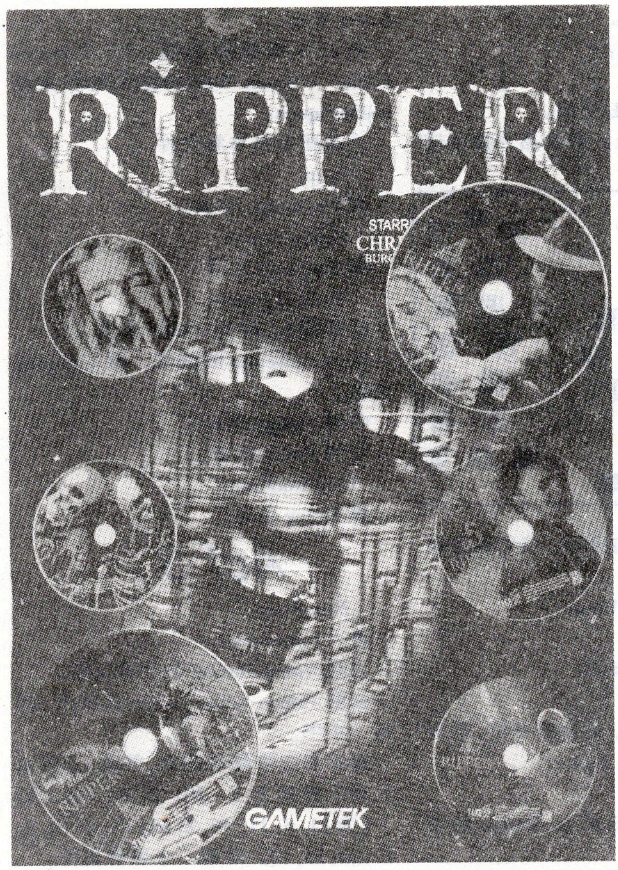
4、这个月似乎是跳槽的好季节，因制作《文明帝国1、2》与《魔法大帝》而闻名于世的Sid Meier离开了MicroProse公司，与另一MicroProse的著名设计师，还一些刚刚因财政困难被裁员的人员创建了一间新的公司——Firaxis Software，这间新公司今后将以开发Sid Meier拿手的游戏为主。

5、著名日本游戏厂商KONAMI最近极为看好Windows95，目前预定在96年底，97年初，发行Windows95版的《心跳的纪念品》和《幻想水浒传》。

6、智冠科技目前又有几个听起来很不错的游戏正在开发：《天子传奇》、《神雕侠侣》、《水浒传》，不过只是见到文字报道，没有画面，除估计《神雕侠侣》是RPG外，另外两款游戏的类型未知。

感谢智冠科技（北京）公司张志宏先生提供资料

文/软体动物　　题图/（郑州）朱卫强



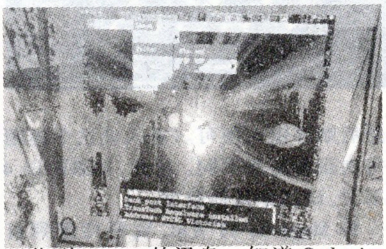
序章

Murder Sceme

－跟 Magnotta 和 Karl 交谈，了解案情。

－扫描那个被 Magnotta 摔破的杯子。在 WAC 上玩拼图游戏，将杯子还原。收到 Catherine 的讯息，回到 Newsroom.

Newsroom



－收到 Ripper 的讯息，知道 Catherine 有危险。在她家里等候。当看到她之时已奄奄一息，倒在你怀里昏迷过去。

Act 1

Police Station

－跟 Brannon 交谈，了解情况。

－走到 Evidence room，说什么那个当值警官始终不肯让你看 Catherine Powell case。

－走到 Magnotta 的办公室，偷偷扫瞄桌上的两份文件。Magnotta 突然出现，跟他交谈，然后离去。

Newsroom

－检查自己和 Catherine 的办公桌。

－阅读 Cathrine 给你的便条。

－看看 Cathrine 的名录（Cathrine's Rolodex）。

－从你桌上的电脑进入 Cyberspace，到 Virtual Herald 阅读报道，到 Library 跟管理员交谈，在它身边的装备发现一份列表（Call Number List），将已加密的电邮地址（Cal Number）解码。答案是 HC2021R。

Tribecca Center

－跟接待处那个小姐谈话。

－到楼上（Wards），跟 Dr. Burton 和 Dr Cable 交谈。

－看看全息图日志（Holograhicjournal）和那不很完整的电脑影像。

－到地牢（Morgue），跟 Farley 交谈，检查三具尸体。

Soap's Smoke House

－跟 Soap 交谈。

－扫描在杂志架上的 Computer manual。

Catherine Powell's Apt。

－看看在门旁手杖的标记，和油画下的生日卡、窗边的星图。

－解答在桌上 Catherine's Crystal 的谜题。

ROW #	1	2	3	4	5	6	7	8
COLUMN #	3	1	4,8	6	2,9	4	7,9	5

Wofford Cottage

－跟 Covington Wofford 交谈。

－走到起居室。

－解答滚球谜题。先开 1,2,3,跟着 2,3,4

－解答时钟谜题。答案是：埃及 9:35PM　德国 8:35　美国 14:35

－到楼上，解答收款机谜题。答案是：5－10－25－5

－集齐三个真空管以后，开动 Wofford 电脑，观看画面的文字。

－利用 Wofford 电脑进入 Cyberspace，到 Wofford Well。密码是 vulcan。

－跟着到 Catherine's Well，密码是 horoscope。玩射击游戏，找到她的日记（Journal）。（在射击开始时键入 ARCADE，可快速过关。

Cafe Duchamp

－跟在喝闷酒的 Gambit Nelson 交谈。

－跟酒保交谈。

Falcon-Eddie's Safehouse

－跟 Twig 交谈（注意听背景的人语）。

Newsroom

－跟 Ben 交谈。

－进入 Cyberspace，找到 Falconetty's Eddie Circus，密码是 Circus maximus。玩射击游戏，分数超过 Eddie 就算获胜。

Falcon Eddle's Safehoues

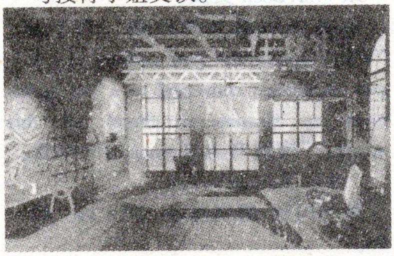
－跟 Twig 交谈。

－跟 Eeeie 交谈。

Act 2

Tribecca Center

－与接待小姐交谈。



－到地牢与 Bob 交谈。

－到病房看 Dr. Burton 与 Falconetti 对话。跟他们说话。

－进入 Catherine 的脑袋，玩射击游戏。请事先存盘。

Police Station

－跟 Brannon 交谈，并拿走 Magnotta 的 Scan card。

－走进审查室（Interrogation Room）观看 Magnotta 审犯。

－走进资料室，查看 Magnotta 个人资



料。用 Scan Card 开档案柜的密码锁。

Catherine Powell's Apt

－打开 WAC，将 Catherine 日记(Electronic Journal)解码。答案是 scorpio。

－检查星图下的书籍。解答书内的谜题，次序是 1－5－5－3－6－2。取得光碟。

－将光碟用在桌上的电脑，观看文字显示。

Newsroom

－将在 Catherine 家里电脑显示的讯息键入计算器(Calculator)内，取得两个监察器(Bugs)。

Turbeca Center

－跟接待员交谈。

－拿走 Dr Burton 的 Scan card。

－到楼上，找到 Dr Burton 的办公室。利用 Scan card 开门。

－观看门口左边柜面的书本，并在人头模型装上监察器。

－走到办公桌，扫瞄所有文件。

Police Station

－迳往 Magnotta 的办公室，将监察器装在雪茄盒内。

－走到审查室观看 Magnotta 审犯。

University

－跟 Prof. Bech 交谈。

－解答告示板上的谜题，句子是："Web Runners the new address at a former warehouse converted to a loft apartment on Grammercy Street all this month。"找到 Web Runner 的大本营。

Web Runner's Loft。

－解开门锁。答案是 4－50－14－42－86。

－跟 Kashi 交谈。

－看看墙上的照片。

Newsroom

－跟 Ben 交谈。

－进入 Cyberspace，去到 Web Runner Well，解开蜘蛛拼图谜题，密码是：anachrony station。蜘蛛拼图的过关捷法：在开始时，键入 zztop。查看所有人事记录。

Web Runner's Loft

－接到 WAC 之后，回到这里跟 Kashi 交谈。

Falcon Eddie's Safehouse

－跟 Eddie 交谈。

Gym

－跟接待员交谈。

－查看电脑萤幕。

－跟 Dr. Burton 交谈。

Police Station

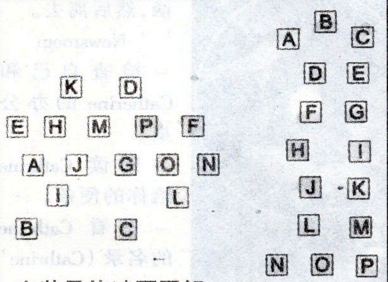
－跟 Brannon 交谈。

－跟 Magnotta 交谈。

Turbeca Center

－走到地牢，跟 Bob 交谈。

－修理电脑控制台，解答晶片摆放谜题。



安装晶片谜题图解

－走进出口旁边的房间，找到语音锁(Voice Lock)。

Soap's Smoke House

－跟 Soap 交谈。

－查看 Catherine 日志。

Newsroom

－进入 Cyberspace，去到图书馆，取得语音编辑器(Audio Editor)。

Gym

－用语音编辑器记录 Dr. Burton 的说话。

Turbeca Center

－来到地牢的密室，解开语音锁。在语音锁面前，利用语音编辑器将 Dr. Burton 的语音重组(Quantitize)，再剪辑成一些有意思的说话。那就是"This is Dr. Burton. Open up"。字与字之间不可有太长的停顿。

－通过密道，到了一个秘密实验室。

－查看尸体。

－观看实验录影。

－调度实验录影。

－调动机器，让猴子说话。答案：由下面开始，左 9，中 3，右 7。

－查看 Catherine 日记。

Newsroom

－进入 Cyberspace，去 Falcon Eddie's



Sercet Well。

－解开人面拼图谜题。进入 Falcon Eddie's Secret Well 的密码的答案是 leather apron。

－查看所有书本和文件。

Gym

－跟 Dr. Burton 交谈。

Police Station

－跟 Magnotta 光谈。

Turbeca Center

－走到楼上，跟 Dr. Cable 交谈。

－进入 Catherine 的脑袋，跟 Catherine 交谈。

－收到 Ripper 讯息。

－收到 Farley 讯息。

Cafe Duchamp

－跟 Farley 会面。

Act 3

Newsroom

－进入 Cyberspace。

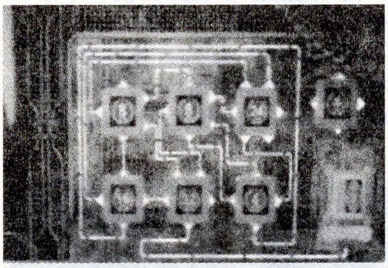
－去到 Vitual Herald Well 看新闻。

－去到 Falcon Eddie's Secret Well，找到一本书。

－解答书文字配对谜题，答案：目录由上到下排列为 1－20，次序（由上到下）为：1，5，11，16，2，14，17，6，10，8，19，20，15，12。得到一个录音文件。

Mognotta's Apt

－键入密码开门。答案就在门边的电表箱内，将电表所显示的数字除以 4，



然后顺序键入便可。(有人说这个谜题每次玩都有所不同。故此，如果除以 4 不对，试试除其他数字。)

－将 Mognotta 的 WAC 资料传送到自己的 WAC。

Soap's Smoke House

－跟 Soap 交谈。

Newsroom

－跟 Ben 交谈。

－进入 Cyberspace。

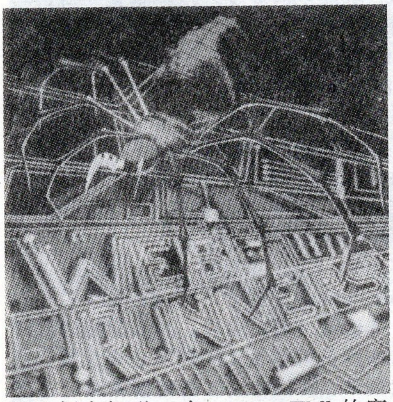
Cyberspace

－进入 Kane's Well。答案是：digital eden。跟 Kane 交谈，取得压缩程式(Compression Software)。

当谈话完毕以后，在你 WAC 的笔记(Notebook)内会有 Isis Well 的密码记录，你要走出 Cyberspace 查看。

－进入 Wofford Well。跟 Wofford 交谈，知道 Ripper 的秘密和消灭 Ripper 的武器的所在。

－当你谈话完毕以后，查看你 WAC 的



笔记便会知道三个 Weapon Well 的密码。

－进入 Isis Well。解答神秘文字谜题，密码是 psy bard。神秘文字谜题的答案是：

第一个符号：上排由左为数起第 5 个。

第二个符号：右排由上数起第 5 个。

第三个符号：下排由右数起第 2 个。

第四个符号：下排由左数起第 3 个。

第五个符号：下排由右数起第 3 个。



(注意四边角落的符号不计)。取得感应软件(Sensor Software)。

－进入 Kane's Well。知道 Anti－Viral Well 的所在。

－进入 Anti－Viral Well。胜出跳棋游戏，Kane 会告诉你 Anti－Viral Well 的密码，也是在 Notebook 内找到，答案是：exterminator。跳棋游戏的目的是尽快跳到另一边。你只可踏隔邻的红色和绿色格子，不可对角线的跳，骷髅头格子更不能踏。当所有格子都变成骷髅头时，你便输了。玩这游戏的要诀就是一开始时向左跳，左无可左之时，就向前跳，如前无可前之时，就向右跳，右无可右这时，就向后跳，如此类推。由于这游戏不是太难，玩家应该可以应付。取得 Anti－Viral Software。

－进入 Weapon 1 Well。解答棋盘之谜。Weapon 1 Well 的密码是 pegasus。Weapon 1 Well 的棋盘看来像是国际象棋，实质上棋例是很难捉摸的。只要你吃了对方的皇帝便算输。如你有兴趣，可以自己研究取胜方法。过关捷法：在棋局开始时键入 aspirin。

－进入 Weapon 2 Well。对付恐怖怪物。Weapon 2 Well 有密码是 orestes。这是个射击游戏，打爆怪物的蓝眼便算胜。

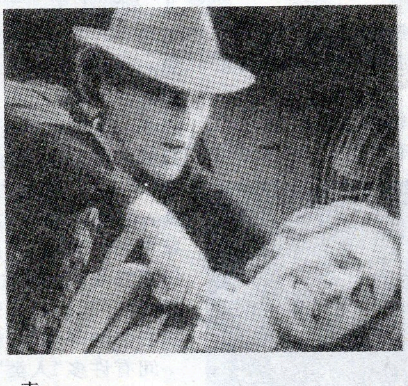
－进入 Weapon 3 Well。射死太空鼠。Weapon 3 Well 的密码是 odysseus。这是个射击游戏，打爆太空鼠的红眼便算胜出。

Tribecca Center

－上楼看看 Catherine 的情况。检查 Catherine 过往几天的脑电波记录，提示在 Virtual Herald Well 内找到。你要在电脑输入每期 Virtual Herald 新闻的日子，由 11/18－11/23。少一日都不成。再与 Dr.Cabie 交谈。

－进入 Catherine 脑袋，得知另一条线





索。

Pan Financial Bank

－开始保险箱，扫瞄文件。在 Newsroom 内 Catherine 的名录内有提示，留意 George Rhodes 的电话号码。保险箱密码：18－56－21。

Cyberspace

－找到 Bermab Well，解答条码谜题。Berman Well 的密码记录在银行保险箱的文件帐户记录。答案是：Berman4。条码谜题其实是配对游戏，没有一定的答案，还是自己努力吧！

－查看文件。

Police Station

－跟 Brannon 交谈。

－跟 Magnotta 交谈。

Falcon Eddie's Safehouse

－跟 Eeeie 交谈，得到一张相片。

Soap's Smoke House

－跟 Soap 交谈。

Cafe Duchamps

－跟 Nelson 交谈。

－跟 Haman 交谈。

Cyberspace

－找到 Wrap Space Well。在与 Vigo Haman 交谈之后，你便会知道 Warp Space Well 的密码，但是你必须先与 Nelson 谈谈。答案是：wrap。

－查看 Ripper 游戏记录和广告。

Tribecca Center

－与 Dr.Burton 交谈。

Newsroom

－与 Ben 交谈。

－找到 Video Visual Editor，分析(Analyze)相片。

Falcon Eddie's Safehouse

－与 Eddie 交谈。

Tribecca Center

－到了这时候，你必须收到 Dr.Cable 的讯息才可以到 Tribecca Center。

－赶到病房看 Catherine 的情况。

－进入 Cyberspace，解开占卜牌的谜题。这是个摆放占卜牌问题。占卜牌应怎样摆呢？留心歌词便成。

答案是：由左至右 season(8) fear(3) reaper(9) wind(7) sun(2) rain(1)

－击杀真正的 Ripper。



责编/软体动物



完全攻略

一、游戏剧情简介

《遁入黑暗》(Fade to Black)是法国 Delphine 公司继《闪电回归》(Flash Back)之后推出的又一力作。

二、操作说明

下面是一些进行游戏时必须掌握的键:

上箭头:向前跑;

左/右箭头:向左/右转;

下箭头:蹲下(可以躲避子弹);

右 shift＋上箭头:走;

右 shift＋左/右箭头:向左/右平移;

右 shift＋下箭头:快速转 180 度;

PgUp/PgDown:向前/后小步走;

I:打开物品屏幕。在这个屏幕里用 Tab 键在物品间移动,在游戏进行中用 Enter 键选择物品。用右 shift 健读接收到的信息。再一次按 I 或 Esc 键退出物品屏幕,回到游戏;

1,2,3,4,5:快速物品选择;

Space 键:打开/使用/操作任何可打开/使用/操作的对象,从抽屉中取东东;

U 键:使用所选的物品;

Enter 键:重新装填子弹(当你有了弹药后);

J 键:跳。可以静止或跑的过程中使用,跑时则跳得更远;

Alt＋J(或 V):跳。状态切换,进入瞄准位置;

右 Ctrl(或 B):开枪。如果你的子弹用完了,按 B 键可以扔出一枚手榴弹(如果你有的话);



Esc 键:进入菜单。用左/右箭头旋转卫星,上/下箭头切换方式;

S/L 键:快速存储/调出进度;

数字键盘上的 1,3,7,9:不同的视角;

H 键:远/近视野;

K 键:作用同 H 键,但用在射击过程中;

Ctrl＋L 键:加快/减慢显示速度。当你感觉游戏进行得太慢或太快时使用;

Ctrl＋M 键:使用鼠标(最好别用);

Ctrl＋J 键:使用游戏杆;

F7 键:改变屏幕分辨率;

Shift＋F1/F2 键:增大/缩减屏幕大小;

Ctrl＋D 键:切换着色方式(草图/实时精细)

Ctrl＋F 键:打开/关闭在地面上显示影子。打开后,效果很好,但需要奔腾机。

三、全攻略

第一关:监狱(The Prison)

走出牢房,干掉浮动球。走上踏板。当前面的门打开后,迅速跑出去。站在绿色的踏板上关闭绿色能量场,这时,警卫机器人会走过来,等它走过红色踏板关闭红色能量场后,迅速跑过去。打开门,干掉右边的炮塔后蹲下,用 2 发子弹干掉掉下来的 Morph 守卫。进入传送器。到二层后将护盾充满,打开标有红十字的门。进去后,要消灭一只巨型蜘蛛(需命中 6 弹,其间千万别忘了重新装填手枪)。然后打开柜子,得到一个地图扫描仪和一纸暗示。读完暗示后,使用旁边的终端显示器,退回来时的走廊,进入一个标有勺子和叉子的门,干掉右边的 Morph。穿过门走向大厅。打开抽屉,得到地雷和充能器。继续向前走,干掉左边的 Morph。搜查抽屉。打开门后,会见到一个被吓坏的厨师恳求你不要杀掉他,你当然不会对胆小鬼开枪的,就先放过他吧。但当你一进入左边的冷藏室,那个家伙就叫来 2 个 Morph,干掉他们后使用终端显示器。然后回到开始处的走廊,准备好进行一场恶战(最好在这时把能量充满)。

再次回到先前那个蜘蛛出现的走廊,进入抽屉旁边的门,不要管里边的 Morph(你杀不完他们),迅速地完成下列动作:合上开关,跑进新打开的门,干掉那里的 Morph。只要门一关上你就安全了。朝左走,准备经历一次爆炸(在这儿,最好先用一下手提充能器)。按动红色按钮,向前走进入另一个门,使用终端(我不知道是否必要,但挺有趣的)。那里有一个 Morph 制造机,所以得小心你的背后。穿过门,干掉大厅吧台后边的 Morph。你可以向那些半死的人射击,也可以不管他们来多营造一些颓栗气氛(可是警告过你的哟!)。搜查抽屉,阅读新得到的信息。打开前边的门,……,穿过左边的门回到第一个走廊,干掉那里的 Morph,进入厨房对面(旁边?)的那扇门,等门一打开就杀死里面的 Morph,到了终端房穿过左边的门,干掉 Morph,使用终端。出来后进入对面的门,干掉 Morph。慢慢地靠近左边的门,当它一打开就跳上升降机,干掉 2 个 Morph。使用右边的传送器,按动按钮关掉升降机,干掉 Morph。进入一间有许多"人类"物品(电视等)的房间,从抽屉中得到钥匙,原路返回,使用左边的传送器。在大厅里进入柱子后面的大门,使用终端,通过第二个门出来。

现在走廊里的第二个传送器已经激活。把能量充满。使用第二个传送器,使用终端来激活 cartrack,跟着它穿过大门。(门只为它打开。万一没有跟上它,打开终端旁边的门,使用里面的终端让它回来)在小走廊里按动按钮,使用

最近的传送器，径直穿过黑暗的大厅，不要理会墙上的炮塔。打开门，别动终端。打开下一扇门，干掉警卫机器人。跑到走廊的尽头打开那里的门，进入狱长的办公室。站在玻璃墙前，绕过他的桌子干掉他。然后注意干掉你身后的警卫，从他身上得到货仓钥匙。原路返回，使用终端，跑出墙上有炮塔的大厅。使用传送器，在同一个小走廊使用右边的传送器（没激活）。出来后注意立即干掉空中的敌人，然后走进飞船。

第二关：Morph 基地（MORPH BASE）

阅读收到的所有信息，那里面有关于如何过这一关及以后该做什么的内容。到新的房间后若有必要则把能量充满，然后进入右边的门，干掉里面的 Morph 然后进入前面的门（这关的 Morph 比上一关难对付一些，并且颜色也有所变化）。从第一个抽屉里找到达姆弹（炸子儿）然后换装到枪上（它们是用不完的？，但比普通子弹威力大两倍）。一直向前走，直到找到一间有终端和充能器的房间，使用终端；一直向前走，干掉一些 Morph 和机器警卫，直到找到一个你不能打开的门。从这里回到走廊，进入你刚进去过的门的旁边的那个。小心跳过地雷，打开门，干掉 Morph，连续使用两个终端。从这里你就可以回到最初的大厅。打开远处的门后仔细地前进，迅速干掉 2 个分别从两边冲过来的蜘蛛。然后打开左边的门，在小走廊里向左转。穿过打开的门，走上一层的开关，然后是二层，接着退下一层（这样可以关闭所有的能量场）。跳上第二个开关，得到电浆枪子弹（暂时还不能用）。

接下来回到那个门打不开的房间（现在应该可以打开了）。转过拐角后，可以找到教授。从抽屉中可以得到红外线跟踪子弹（可惜不是无限的）。使用终端关闭能量场，靠近那个老人后慢慢向前走。从这儿以后你只能走，不能跑，否则教授就跟不上你了。打开房间里的第二个门（不是你进来的那个），干掉警卫（如果有的话）。在盥洗室里向左走，干掉那里的警卫。打开走廊尽头的门，慢慢地引导教授走进传送器。他离开前，会给你一个含有针对安全网络的致命病毒的数据管。

回到有两个终端的房间，使用第二个终端。从你的物品中选择数据管，按 U 键。然后，赶快撤退到教授离开时用的那个传送器。不要理睬任何敌人。

第三关：火星采矿场（MARS MINING FACILITY）

从传送出来的房间向右转，干掉 Morph（它们更加难对付了，但其中有的没有武器，只是在你面前晃来晃去，向你大叫："去死吧，人类！"，同时想用它们锋利的手把你切成薄肉片）。那好吧，首先先搞定绿色大厅。（在你出来的门对面的暗门里有一个秘密充能器）然后按动按钮激活一队 Cartrack 中的一个，一直跟着它以便进入那里的四个门，干掉所有门后面的敌人。仔细查看抽屉，可以得到一大堆钥匙。在其中的一个门里有终端，使用它。你还可以找到一件辐射防盾和一个充能器。使用钥匙打开所有能打开的门，找到 3 块名叫 Risidium 的蓝色矿物。接着你需要打开几个开关。在找到 Risidium 的一间房间里会有一只蜘蛛爬出来，在你触动开关前干掉它。在这间房间里还有一个标有"Radioactive area"（放射性区域）的门，打开前使用辐射防盾（最好在这儿把能量充满），然后使用 4 枚跳跃地雷干掉躲在右边角落里的 Morph 采矿工。在走廊里，走进右边的门，避开爬在墙上那些东西（它们的爪子太长了）。打开门，干掉 Morph 和机器守卫。走上开关控制板，阅读电脑显示的信息，学会如何使用 drilling 机器。将 Risidium 矿物放进机器左边的插槽中，它就会向前移动。跟着它。其间你必

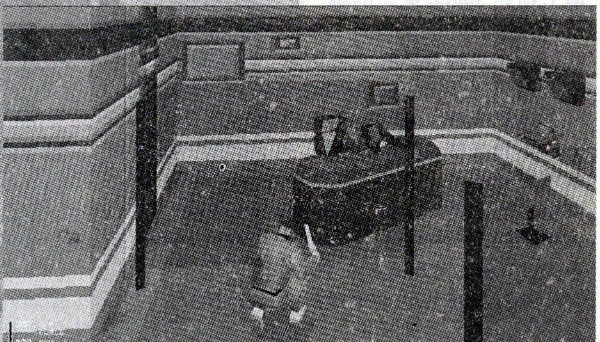


须给它补充几次能量。等这个机器一到走廊的尽头，资料室的门就会打开让它进去，你必须马上跟进去。这时你可以关掉辐射防盾这个"耗能大户"了。搜查抽屉，找到标明太空站坐标的文件。当你读这份文件时，会收到你的朋友发来的信息。读完后，你就可传送到下一关。

第四关：金星太空站（VENUS SPACE STATION）

这关开始时，蓝色的 Morph 好象总是杀不完，最好还是躲进左边的门里安全些。在走廊里，进入终端旁边的门。这里到处都是辐射，所以动作要快。朝向看，干掉终端旁的 Morph，补充能量后，使用终端，从抽屉里拿走一切。走到房间的另一边，打开门。到大厅后，别进右边开着的第一个门，直接使用传送器。向前走，然后向右穿过门以避开墙上的炮塔和带电的地板。在下一个房间里，搜查最近的抽屉，忽略第二个，然后小心翼翼地穿过地雷。跑过大门，别理睬追你的 Morph。记着踩下地上的两个开关，打开能量场来杀死后面的 Morph。向右拐，穿过两道门，小心地穿过跳跃地雷。走到房间的尽头，搜查抽屉得到扫描仪，干掉背后的两个 Morph，原路返回到来时的传送器进行传送。

在大厅里，向右走进尽头是一道门的弯曲的走廊。那里有两个 Morph，一个在你前面，另一个在你的后面，小心提防。打开门，别理睬上面关于辐射的警告（仅仅是用来迷惑你的）。一进房间，就向右拐进靠着红色能量场的走廊。踩下地板上的开关，能量场被关闭了。向前走，干掉守卫，搜查所有的抽屉得到 2 把钥匙。原路返回，进入大厅右侧的大门。这道门是通向顶层平台的，后面有桥。这是本关最要求反应能力的地方，你必须边走边注意躲开激光束。要注意使用走和跳的技巧：注意观察激光束，算准发射的间隔，最好走一步后就存一次盘，以免前功尽弃。到顶层平台后，别进右边的门，里面有伏兵；但你必须对付站在可怪的台子前面的两个 Morph。开枪瞄准台子右侧的终端射击，命中两发后，能量场就失效了，你释放出了关在台子里面的东东（天哪，原来是一个会飞的头，发型还满不错的嘛！）。这个东东会飞向左边的门，跟着它，别让它飞出你的视



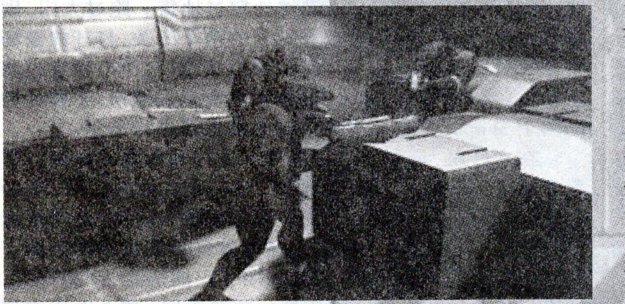
线。进入太空船，这样就过关了。

第五关：金字塔(THE PYRAMID)

这是整个游戏中最长、最难的一关（仔细检查所需物品，千万别出现再回去找一趟的局面）。

着陆后，进入右边的门。不用在意那些炮塔，桥上有三个蓝色能量场可将你的能量加满，仔细使用它们。在下一个大厅里，搜查墙边那个有红色和蓝色石头的离你最远的抽屉。必须从离你最远的那边靠近抽屉，否则将唤醒大厅中的Golems(绿色的石头家伙)，它们虽然速度慢，但打不死。找到钥匙后回到起始处(如果需要的话将能量充满)。使用右边的传送器。出来后，搜查所有的抽屉，不用担心地板上的开关，但千万别碰墙的按钮。从第二个抽屉中得到枪，这一点很重要。走出门，赶快打开下一个门，这儿有两个充能器。在下一个门后，有四个守卫，干掉它们，进入basin房间。打开门，搜查蓝色房间里的所有抽屉，当你接近第二个抽屉（上面有一个开关）时，墙上的炮塔会开火，按动按钮关掉它。

确定你已拿到了彩色水晶。回到basin房间，按墙上的按钮，这时走廊地板上的开关被激活了。愚蠢的Golem会朝你跑过来，然后被能量场消灭，只把它的眼睛留在后面(拿上这个)。踩上开关时留点神，然后回到basin房间从后面靠近盆，一只手会从水里伸出来，想向你要点什么，可惜你没有零钱给它，只好把Golem的眼睛给它，这样它就满意了。



现在查看你的物品，会发现多了一个金字塔密码。现在回到走廊里，检查Golem藏身的房间对面的那段墙，你会发现一条秘密通道。干掉机器守卫，躲开跳跃地雷，从抽屉中得到另一块水晶。然后跳过能量场，回到有传送器的房间。使用传送器。传送完毕后，使用第二个(左边)的传送器。在前面的房间里，干掉三个Morph。穿过布满跳跃地雷的走廊，尽量别碰到它们。在鸟大厅干掉守卫，必须抓到一只不能动的鸟。踩下任意一个地板上的开关，就会激活藏在墙上水晶后边的晕眩枪，这样就能把鸟抓住了。注意看墙上描述Morph进化的画，记住它。接着进入大厅左边的门，干掉两个守卫，躲开Golem，走到弯曲的走廊的尽头。打开门，这时如果你运气好的话，里边的三个Morph守卫正忙着对付一个Golem，不会注意到你，你就可以把它们一个一个地解决掉；否则，你可能会死于三个Morph的交叉火力。不管怎样，干掉它们后，向右靠近一组图标，它们与你刚才看的画是一样的，但次序不对。你必须凭记忆将它们调整过来。结束之后，靠近你进来的门的一个门会打开，进入那个门，干掉蜘蛛，从抽屉中找到另一块水晶，然后从另一个门出去，回到着陆的地方。

从这里进入先前去过的有两个Golem的大厅。穿过左边第一个门，注意地面上的图案，认真记住它。使用传送器，跳过能量场，进入“神喻”室。在这儿你必须按照“神喻”前进，即必须按先前地面上的图案来走。这实际上很简单，你只要准略记住图案就行了。完成之后，会有另一个“飞头”出现告诉你必须放了那只鸟，照它说的做(按U键)。接着它会向你表示感谢并给你一个水晶密码。这是你必须找到的六块不同颜色水晶的模型。你已经有了四块，还应该再有一块。于是，你回到有两个Golem的大厅，从第二个抽屉中找寻水晶。注意，这时你身后的Golem会苏醒，墙上的炮塔也开始发射晕眩弹。拿到水晶后，跑近大厅左边墙上的控制板(这与你有的金字塔密码完全一样)。从你的物品中查看密码，按动相应的按钮（如：第一个和最后一个按钮），然后尽快进入大厅里的第二道门（右侧）（否则，会象那只鸟一样动不了，但运气绝对不会和它一样好）。使用传送器，在漆黑一片的大厅里一直向前跑，注意靠左边一点，躲开晕眩弹。这时会有两个Golem醒过来，你应该绕着大厅跑，把它们转晕以便争取一点时间，然后向前跑，走进左边的走廊，打开门。

接着是本关的最后一段路程。在大厅里，你必须以最快速度按密码将水晶分别放进相应的插槽中（你可以利用已经在里面的那块来定向），否则Golem追到就完了。安放好后，金字塔会在你面前出现，你没有太多时间来欣赏它，赶快从背后的门出去。然后向左转进入另一道门，在那里充满能量，换上红外线跟踪弹。然后穿过长长的走廊，当走到一半时，会有一个怪物朝你跑过来。我不知道它是什么东东，但它和Golem一样是不死的且速度很快。你必须在它之前到达前面房间里的传送器。当你成功后，听完“飞头”的话，然后进入传送器。

第六关：着陆场(LANDING PAD)

从传送器出来后，干掉前面的Morph。那些机器守卫会自相残杀，所以不用在它们身上浪费子弹。在拐角处干掉另一个Morph。靠近地板开关旁的那艘奇怪的角状飞船，使用开关，然后……

第七关：地下迷宫(UNDERGROUND)

你正在飞，不是做梦吧！现在你开始控制颠簸的飞机。这一关比较简单，你只要注意别撞上墙壁和管子就行了。(在这一关里你无法补充能量)，所以注意多存盘。(在一间有四个传送器的房间里，使用最左边的那个可以找到一条近路）当你到了一个死胡同时，只要朝前面的墙飞就行了。

第八关：母舰(MORPH MOTHERSHIP)

这一关又回到了正常的游戏状态。先干掉Morph和飞行机器人。打开右边的门，使用中间传送器，踩下地板上的开关关掉炮塔。向右走，干掉机器人和Morph守卫。在同一个走廊里打开右边的门，干掉守卫，搜查抽屉时小心墙上的触手(只要跳过地板上的开关就能将它们骗过去)。从房间退出来后，沿着走廊一直向前走。进入顶头的房间(第二个孵卵器)，干掉所有的东东，从抽屉中找到钥匙。出来后，向右拐到了下一个走廊打开左边的门，找到钥匙（小心Morph)。退出来后，不要进左边的走廊(那里的能量场和带电的地板)，回到第一个走廊。进入相反方向的门，干掉两个飞行机器人，沿着有许多地板开关的走廊一直向前走，不要踩任何开关（它们将找开能量场，对你有害），进入走廊右侧的门。当你搜查抽屉时，会有两个Morph出现在你身后，干掉它们，然后向按钮射击关掉能量场，拿走抽屉里的所有东东。出来后，沿着走廊继续向前走，干掉出现在你左边的守卫（它站在能量场的后面），然后跑向走廊的右侧，按那个看不见的开关关掉能量场。向前走，进入右边的门。在这儿你需要做一系列高难度动作跳过能量场和带电

地板，还得躲开上面的跳跃地雷。你可以照下面的方法跳过两个最大的能量场：跳上离墙最近的开关，接着是和它紧挨着的开关，这样可以将能量场关闭一段时间，你可以利用这段时间快跑。如果你不幸被两个能量场包围了，那只能 Game Over 了。所以要多存盘。

当你跳过这些障碍后，打开门，进入大厅（动作要快，否则你身后会出现能量场将你干掉）。干掉所有的 Morph（你可以不进左边的门，这对完成进度不产生影响，不过如果你愿意，也可以去看看一下）。打开右边两个门中的任意一个，干掉两个守卫，走进去，向左拐，干掉 Morph 后，朝那个形状怪异的传送器跑过去，马上使用传送器，否则又会有一个打不死的家伙出来缠住你。

第九关：地球基地：指挥中心（EARTH BASE: THE COMMAND ROOM）

刚一出来，你就被交叉火力包围了。你必须换上穿甲弹马上还击（你右边的抽屉里有额外的弹药）。干掉所有的守卫后，一个巨大、笨重的机器人会朝你冲过来，你打不死它，只有躲开它。在盒子后面一直向前跑（如果需要充能的话，就进入右边的门）。在下一间屋子里，干掉手持机枪的机器守卫。朝前走穿过门。在拐角处同受伤的人类谈话，他会告诉你到哪去找指挥中心的钥匙。使用房间里的传送器，出来后，向左走，穿过门，干掉两个 Morph。向前走，直到进入一间有三个守卫看着一个人类的房间。干掉守卫后和那个人交谈，他会给你钥匙。从这间房间的另一个门出去，再次使用传送器，出来后，打开左边的门，然后向右走和指挥官谈话，他将告诉你去下一关救莎拉。接着打开第二个门，使用右边的传送器，就可以过关了。

第十关：地球基地：宿舍（EARTH BASE: DORMITORY）

在这儿你第一眼会发现一个人类守卫，不，千万别让你的眼睛骗了你，只要你一走近，它就会变成一个异形。（Delphine 公司的杰作，完美的实时变形，值得一看）接着将吸管打倒。一直朝前走，用你的枪杀开一条血路（这一关只是考验你的射击本领，没有过多的叉路）。在其中一个房间里，你会发现一个身着制服的人类，带上他，他会给你钥匙。走进下一道门，干掉 Morph，然后藏在洗手间里。继续向前走，你会发现莎拉。她会分散守卫的注意力，利用这个机会，快速干掉守卫。当你走近莎拉时，她却传送走了，连一句感谢或再见之类的话都不说（哎，那些小姐们……）。从一间很小的房间里向右拐，穿过走廊，干掉守卫后进入传送器。

第十一关：反应堆室（REACTOR ROOM）

想必到这时你已经知道，约翰，人类反抗组织的首领，已经在基地的反应堆室里安放了一枚炸弹，可惜却没能引爆它。当然，这个任务落在你的头上。向前跑，不要理睬巨型机器人，打开下一道门。在走廊里，快速地跳到那些指向箭头之间向前走，如果你走踩上了一个，就会被快速带入地雷阵之中。打开门，超过一个机器守卫，进入走廊右边墙上的门里，在绿房间里，干掉拿着机枪的机器人。这个房间时有两扇门，其中一个标有“Airlock 1”，另一个什么也没标。如果你走这道门，你将有机会补充能量，但通常走标有“Airlock”的门会近一些。但不管走哪道门，都会进入一条非常相似的走廊，走廊里都有两扇门，有地雷、地板上的指向箭头和能量场。你必须先进入最远的那个房间（通过能量场你能看见通向它的门），跳过地上的箭头，利用第一个门的门框做掩护直到能量场关闭，然后向前跑到第二个门（最好在这儿存一次盘）。进门后，在大厅里你会发现地上有许多指向箭头，有些是有用的，另外一些则把你引入能量场；还有一些移动箭头会在运动中改变方向。这儿的情况比较复杂，无法说清楚。不过你的目标只有一个，到达大厅对面的控制面板处即可。

使用完控制面板后，回到走廊里，进入第一个门。进门后，你必须跳着前进，不能跑，因为地上有看不见的开关能激活前面的能量场。进入标有“Reactor area”（反应堆区）的门，当屏幕上出现“Destruction process initiated”（自毁程序启动）的字样时，表示你的任务已经完成，你必须尽快从这儿逃出去。别在机器守卫身上浪费时间，直接跑到反应堆室的左边，使用传送器。到这时，你才能松一口气，总算过关了。

大结局：主脑（THE MASTER BRAIN）

从传送器出来后，干掉机器守卫，使用上面的传送器，跳过能量场和带电地板。到大厅后，干掉 Morph，慢慢向前走，这样就不会激活地雷了。贴着左边的墙走。注意，在某处，你会发现类似于金星上采矿工的那种 Morph，它们是半隐型的，所以需特别小心，让它们靠近你就糟了（你可能难忘那种冰冷的金属进入你身体的感觉，因为这将是你最后的感觉了）。

在大厅里有两扇门。第一扇门正对着入口，小心门附近的洞里的触手，它们会把你绞成碎片，这个门里只能充能器，所以最好只有需要补充能量时才进去。进入第二扇门干掉那些半隐型的守卫。进入走廊尽头的门，踩下地板

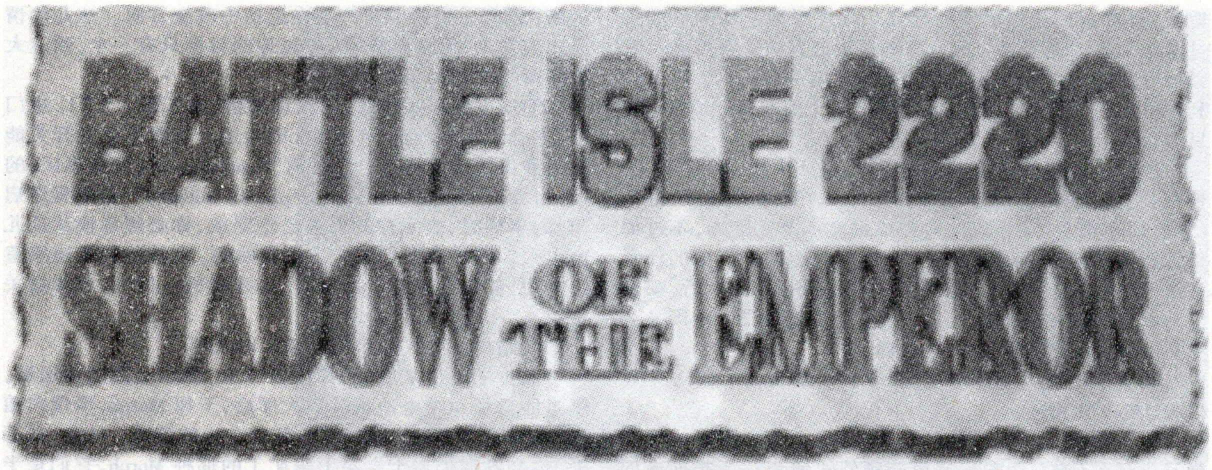


上的开关，等能量场一消失就往前跑。你必须以最快速度躲过所有的能量场，跳过那些地板上的箭头。否则你会可能被困住，要多存盘。到下一个走廊后，跳过地板上的箭头，进入左边的门。在这儿你会进入一个玻璃制成的看不见的迷宫，你一不小心就会迷失方向。照着下面的提示走：先向前一步，然后向左一步，向后一步，向左两步，接着向前再向右走，到达左边的能量场。你必须跳过它，虽然会损失能量，但别无它路。接着不停地向前跑（能量场可从后面追过来了！），向右拐，跑进门里，这样你就安全了。这一系列动作你必须以最快速度完成。

进去后，干掉守卫，向前跑，打开下一道门。踩上地板上的开关可以补充能量，接着踩上下一个开关。到下一间屋子后，一直向前跑，不要管那些炮塔。打开你左边的门，躲开能量场，进入传送器。使用完传送器后，朝前走，打开门后干掉所有的 Morph 后向前跑，使用前面的传送器（它并不真正进行传送，只是为你打开大厅中的第二道门）。打开门（如果你面对入口的话，这扇门在你的右侧）后向前跑，这时，里边的第一个人将开始变形成一个有血淋淋爪子的铁怪物，超过它，跟着莎拉（她站在这个人的后面）一直向前跑，不要停，穿过走廊，打开门，冲进太空船……

你拯救了整个人类，任务完成了！（放松一下，慢慢欣赏最后的动画吧）

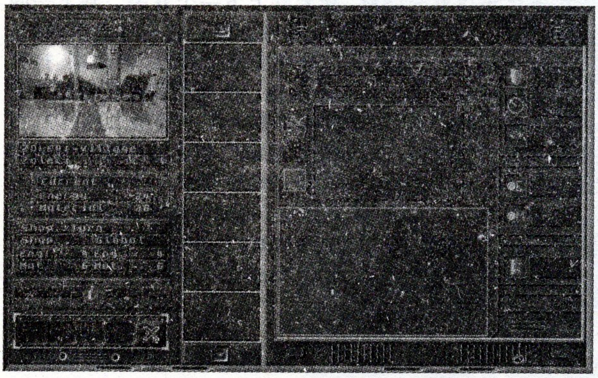
译/贺宏良　责编/软体动物



很多好的游戏就像个会成长的活物，它们不断蜕变、进化，越来越漂亮、完美。你永远也想象不出下一步它将变成什么样。于是，你就可以怀着一份美好的心情，一份热诚的企盼，不断怀想，不断期待……我觉得，这也许正是玩家最可珍贵的一种情怀。

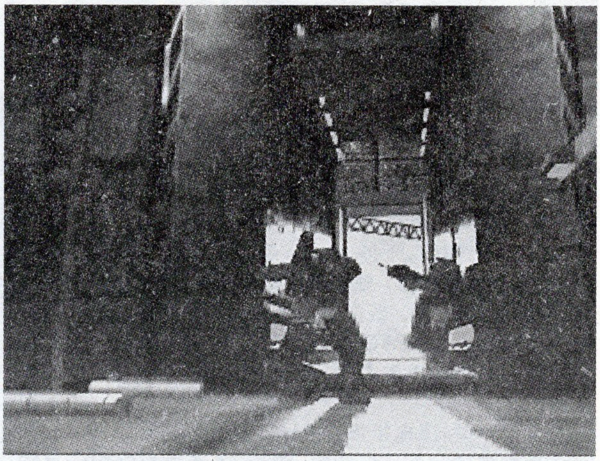


在这个竞争激烈的时代，玩家对游戏公司的期待既是一种肯定、支持，也可以看作是一种考验。当《C&C》、《魔兽争霸 II》正在掀起一场即时策略游戏狂潮的时候，亲爱的玩家朋友们，你们是不是忘了旧日伴我们度过无数日日夜夜的那种回合制六角形战棋呢？怎么样？来试试BLUEBYTE的这款《狂岛浴血 2220——帝国的阴影》，看看



能不能找回你旧日征战四方、威风八面的感觉。

也许有的玩家会说："咦，《狂岛浴血》，这名字听起来有些耳熟嘛。"那您可是有些道行了，这款游戏正是几年前《狂岛浴血 2000》的续集——很奇怪，台湾似乎去年才代理发行了此游戏，于是理所当然被埋没掉了。实际上，《狂岛浴血 2000》在发行之初是很引人注目的，因为游戏中的战斗动画全是由即时运算的向量贴图来表现。在那个 286、386 的时代，在那个土星版的大战略还没有踪影的时代，这种技术的运用使此游戏给人留下了深刻印象。而今，随

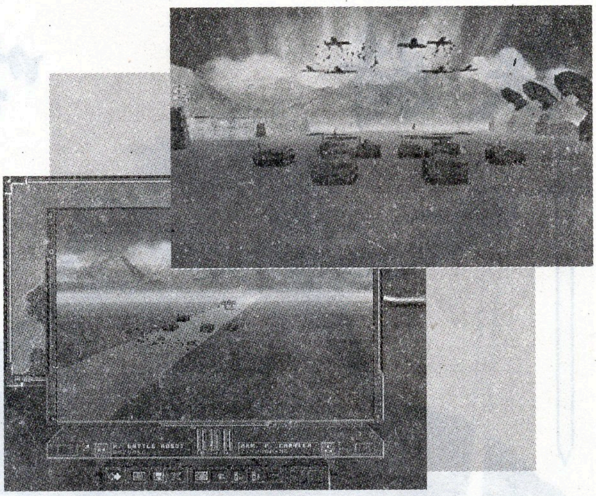


着计算机技术的飞速发展，《狂岛浴血》卷土重来！弟兄们，让我们拿起武器，再次出征！

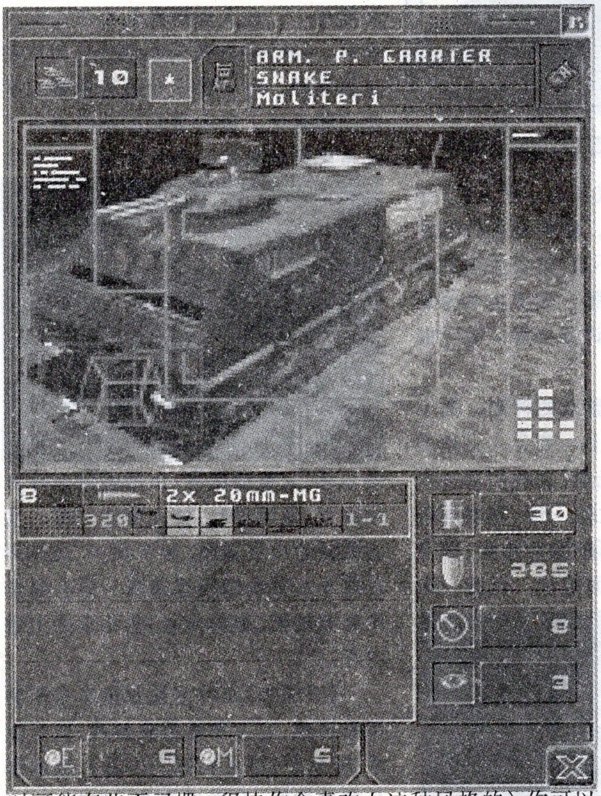
拿到这套两张光碟的游戏，首先看到封面上《比尔塔岛内战》的译名，不觉又好气又好笑。唉，管它叫什么呢，能玩儿就行。一安装，发现这位不但块儿比从前大，架子也比从前大多了，居然只能在 WIN95 下运行（为 DOS 用户默哀三分钟），而且安装完你的硬盘还必须有 20M 以上的空间，它才会在硬盘灯的频频闪亮中缓缓登场。说实话，我觉得《狂岛浴血》的制作小组并没摸透 WIN95 的脾气，只看中了在它下面写程序非常方便。要是在 DOS 下面作，也许玩家会以更低要求的配制得到更顺畅的运行效果。（当然，这可能是出于我对 WINDOWS 的偏见）

随着颇具魄力的音乐，游戏拉开了序幕。可是我又一

次产生了遗憾的感觉：片头及过场的动画不过是些只占四分之一屏的 AVI 文件。而且很明显能够看出是真人在搭制的摄影棚中活动，很像是室内剧！两张光碟，几百兆的动画，却难以使人感到过瘾。是玩家的要求太高了吗？真心希望游戏公司能把游戏作得更实在些，要是总让人觉得盛名之下，其实难符，那可就……



不过毕竟是 BLUEBYTE，真正进入游戏后，我一下就打消了各种胡思乱想。游戏界面干净简洁，图标式的主菜单位于屏幕下方，当你把鼠标停在图标上时，马上会出现帮助说明。每个窗口都可打开、关闭或调整大小。战区地图通常不大，但十分细腻，冒着烟的火山、双方的部队、丛林、建筑都小小的，但很逼真。（玩惯了大地图的战略游戏，一



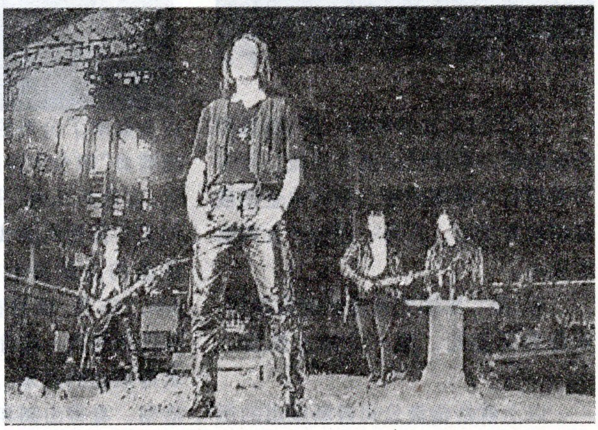
时可能有些不习惯，很快你会喜欢上这种风格的）你可以随时打开一个窗口察看部队的情况，更可看到部队装备的立体图像，漂亮极了。

此游戏有二十个一般任务，十二个多人任务，足够你征战一阵儿的了。（很遗憾，你不能任选一次战役玩，只有你 PASS 掉一关以后，才能拿到那一关的密码）当然，前作的卖点——3D 贴图的战斗动画是决不能丢的，此番重新制作，视角独特、魄力十足，效 果直逼土星的大战略。战略游戏迷们，可不要再把战斗动画关掉了！

说到游戏本身，虽然回合制的战略游戏显得不如即时战略游戏紧张刺激，但它更能考验玩家的智慧。要想干净利落的取得胜利，就要通盘考虑，要识大体、顾大局。以笔者的经验，没有加装武器的雷达车和装甲运输车需重点保护。没有了前者，你就成了鼠目寸光，经常会遭到突袭，被动挨打。（由于没了雷达车，有个任务笔者用了七十多个回合才找到了藏在角落中的最后一个敌人，真是@＃＄%……）而后者机动力强，速度快，可将各种兵器迅速运至战区，形成对敌的优势兵力，并将受严重打击的部队送回基地进行修补。（但要注意，在运送过程中，如受到打击，被运送部队可是要受同样损伤的）另外，每支部队携带的弹药、油料有限，要及时让其回到基地补充。不然，轻则无法攻击、反击敌人，重则寸步难行，只能成为敌人的活靶子。在这点设定上，我觉得有失偏颇，为什么不能让其它单位来对其进行补给呢？

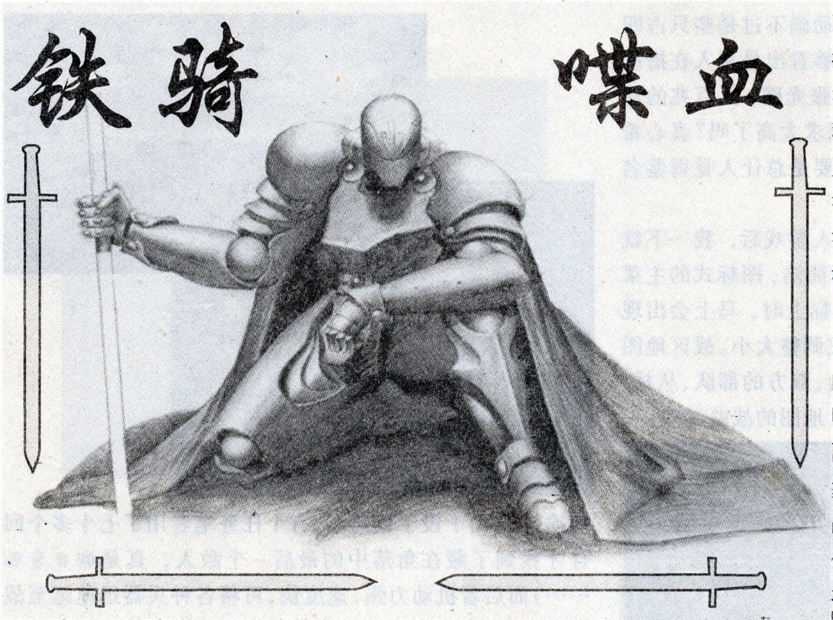
游戏当中部队的种类不算太多，其间也象很多战略游戏一样有某种生克关系。比如？和真正的战争差不多嘛，象直升机对付地面的装甲车辆十分厉害，但碰到战斗机又成了人家的盘中餐。当然，也有例外，要是你不断使用使部队升到了很高等级，那就可以在战场上横冲直撞，所向无敌了。但是（坏就坏在但是上），你每让部队回基地补给一次，等级就会下降一点，天底下真是没有免费的午餐！

对了，在此游戏光碟中，还有一首 MTV，是一支叫 STILL　PATIENT 的乐队作的游戏主题歌，重金属风格的，听起来非常过瘾，可千万别把它错过了！

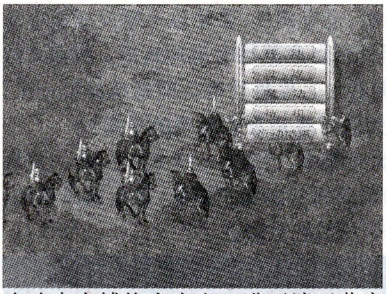


文/严蓬　责编/软体动物

铁骑喋血



在遥远的中世纪，在埃特鲁里亚大陆，埃特鲁里亚人和萨宾人的战争已陆续了一百年，自从萨宾人盗取了埃特鲁里亚人的秘宝，埃特鲁里亚王国便逐渐衰落了。百年之后，两个探宝者在大博格多火山发现了巨大的宝库。消息传到贫穷和饱受屈辱的埃特鲁里亚，王国举国沸腾，认为这是一个重振雄风，一雪国耻的好机会。于是，王国的全部的兵力被集中起来，企图



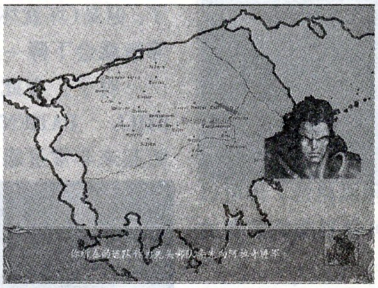
去攻占大博格多火山，进而消灭萨宾人。

五天之后，在埃斯佩兰萨，由穆拉指挥的第一军团已向前方开拔，而卡布鲁博将军指挥的第二军团也企图横越阿拉齐平原，从另一侧包抄大博格多火山。

你，第二军团先锋连队的指挥官，奉命告别妻儿，第一个踏上征途。……

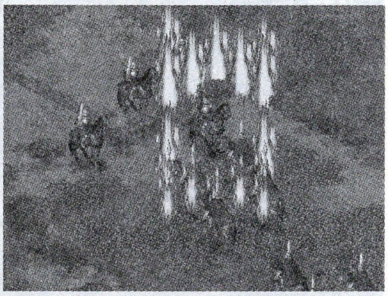
以上就是金盘公司最新推出的历史幻想策略游戏《铁骑喋血》的战争背景，至于以下的情况如何，你是否能安抵目的地?是否能成长为一代大将?还是出师未捷身先死，就要看各位玩家的头脑和勇气了。不过，笔者手中的光盘只是金盘的测试版，其他自认为是“战争狂”的玩家也许还要等一等才能一了心愿。

作为对多媒体游戏的评测，而不是象某些游戏，加上一首令人心烦的电子音乐，就敢上光盘。当我们第一次进入游戏时，不觉大吃一惊。其雄浑悲壮的片头音乐，色彩细致的画面，以及酷似电影片头的版面设计，让我一时



以为错拿了公司的哪部影碟。直到“铁骑喋血”四个字弹出，我们才松了一口气。在此后几内，凡见过此游戏的同道们无不称赞此游戏制图之精美。首先，金盘的这款游戏显示模式为 640×480，256 色，而且在安装之初，用自带软件先测试一遍你所用的显示器，以求得最佳的效果。至于人物与马匹的造型，看得出制和者也是下了大力气的。人、马比例匀称，勾画细致，马身上的肌肉，骑士斗蓬的波纹，甚至人物的面部，均清晰可见。由于采用了 WING 技术，使游戏后 Windows 环境下动画流畅自然，加之设计的马，马与人的各种动作优美协调，与现实中相差无几。相比之下，一些游戏中的人马就显得如同玩偶一般。经几位好友评议，此游戏的美术设计，当属过两三年来的精品。就目前市面上可见之游戏而言，尚无出其右。

至于谈到音效，也是不可不谈的。目前许多光盘游戏的音乐让人一听就知是电子合成的，加之曲调怪异，配器单一，让人觉得象是小孩在玩过家家。《铁》中的音乐大部分分为片和战场两种，对于曾选读过音乐第二学位的我来说，最欣赏它所选曲目对于场景起到的极好的烘托作用，及丰满



的乐部，完整的配器。以战前的布阵音乐而言，低沉雄壮，使人为之一震，，且曲调颇有中古遗风。至于风声、马蹄声这些小音效也做得很逼真，只有爆炸声略且幼稚。总体来说，也不失为上乘之作。

《三国志》是许多玩家推崇备至的策略游戏，它主要是战略游戏，兼有战术，但从《三国Ⅱ》到《三国Ⅳ》，战术部分越来越弱，只要有名将，有大兵，一阵死捶乱打也就可以了。对于《铁》这样的通关类战棋游戏，许多人觉得枯燥无味，动不动就架起 GB 大法，一通穿关而过，而后大呼上当。其实这种人不过是菜鸟级的战争选手。真正的战士，是在战斗中体验快乐的。《铁》总体来说是一个战术游戏，攻击的队形，方式对于后果极其重要。但该游戏的高明之处就在于它并未有各种规定队形的选项，而是由你现场布置，因地形不同而异。

头一两关几乎是热身赛，只要是一个生理和心理健全的人就可以通

过。从第三关开始，情况就不同了，以第三关为例，你率领八队骑兵，面临十五队敌兵的三面包围。这时因为两侧有壕沟，两侧敌军行动缓慢，你应当除留一队骑兵原地牵制外，其余七队采用集团中央突破，先消灭正面的四队敌军。但为了防止遭受敌军面杀伤武器的伤害，不要集中突击，最好分三路纵队近敌。消灭中路后掉头向右，最后吃掉左边，否则战事不利。

此外，当你的部队等级低时，魔法有时不如直接攻击。比如第四关时，你攻击一次消灭敌七百多点，而使用魔法才消灭二百点。

当你在战争后期成为统率大军的将领时，你所面临的新课题就是如何大兵团作战。由于地形不同，我也无法一一详述，但基本原则是攻敌一部，牵敌六部，分进合击，中心开花。最后切记要留有一定量的预备队。

国产游戏由于起步较晚，大多有些BUG存在，如《中关村启示录》中一收订金就死机。《铁》中也有。但有一个可能是玩家最爱的。攻下大博格多火山后的下一战，你会发现你的等级为20级，副手17级，而士兵则有161级！这样的士兵有用不完的魔法值和偶尔一剑砍掉敌人四五千点的能力。有这样的士兵，你这个当头的只管缩在后面好了。我们几人经研究，一致认为应当是16级才对。更绝的是，从此以后，你的士兵便40级的。不要小看它哟，这可是游戏中规定的最高级别哟！

当然，游戏中也有一些令人作呕的东西，例如本游戏在执行指令时未将鼠标屏蔽，一些心急者有乱按鼠标的恶习。注：多按一下就可能死机。又比如游戏中没有速度选择项，这对于许多象我一样急性子的人，无疑是一种磨炼。此外当我深夜二点半将游戏打穿时，满怀期待地等待故事的结尾，没想到游戏竟直接跳回Windows画面，几乎令我吐血而死。也许，是因为评测版，未加上结尾，也许是因为一个小Bug，我想，正式版推出后，大概象我这样“口吐鲜血”的人不今再有了，否则，金盘会赔不起游戏费的。

好了，闲话少说，对《铁骑喋血》的原体评测，我们认为：画面——5分，音效——4.5分，情书——2分，娱乐性——4.5分，游戏安全运行性——3分。总12分：76分。是值12一试的游戏。另外补一回，此次测试，我们分别在486/66，8M，倍速光驱，与P5/100，16M，四速光驱上做了对比，对比结果是一句话：不一样就是不一样。



编者按：此游戏美工相当出色，可以说与欧美公司水平相当，只是兵种过于单一，使得游戏变化不够丰富。今后如果能在此方面多下功夫将会更好。

文/徐翀　责编/软体动物

PC秘技大放送

PSY幽记　战斗免闪法　TEST：YES

PSY幽记是近期内一个不错的RPG游戏，剧情相当的丰富。但是太过频繁的战斗加上战斗中烦人的闪烁实在让人没有玩下去的心情。其实只要用Pctools对manjib.exe修改一下，就可以去掉闪烁了。

把 9A 66 5A 2F 08

改成 90 90 90 BC 60

一共有两处，都改过就大功告成了。

斗神传　秘技　TEST：YES

在菜单画面时，键入：

FUNNYHEADS　大头模式

GIMMEJIM　可选用GAIA、SHO、JIM

VIRTUAL1　第一人称视角

Rayman　小秘技　TEST：YES

Rayman是一个难度很高的动作游戏，这里有两个小秘技，对于过关有些帮助。

在游戏中键入“kom0ogdk”可以加满生命点，“86e40g91”一次可加10个水珠，100个可奖一命。

注：这两个秘技可以先按下暂停后再键入，释放暂停后也有效。数字不可用小键盘输入。

爆笑保龄球　全倒法　TEST：YES

在投球前按住TAB与S键，这时电脑会替你投球，而且百发百中。

绯王传2 物品不减　TEST：YES

在选取物品后，按住S再使用，物品就不会减少。如果有升级用的“鲜红的水果酒”的话……

Eradicator 试玩版　秘技　TEST：YES

\pushipi　不死

\guns　加满枪与子弹

\bloodlust　武器加强

\tunnel　穿墙

文/软体动物

Netscape - [《电子游戏软件》全球资讯网主页]

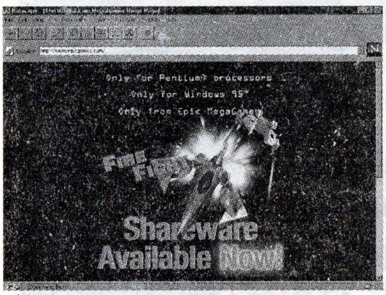
File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help

Location: http://202.96.0.133/user/gswm.tml

Internet 与 Pc Games 2.0

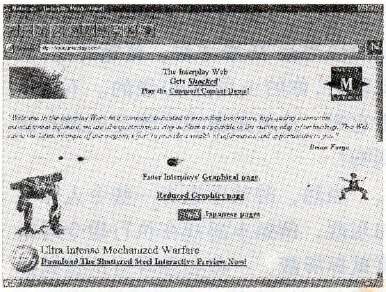
以前介绍过一些电脑游戏的Homepage，但是由于版面的关系，只提到了几个当时大红大紫的公司。其实，其他许多游戏公司的Homepage做得也很不错，而且也有许多最新的消息。所以，这次推出关于电脑游戏Homepage的2.0版，继续介绍一些好的Homepage。

前几期的杂志中介绍过Epic公司最近正在制作的几个游戏。这两天又去看了看，竟然又有新的内容了。首先是《Fire Fight》已经发行的消息。不过这个游戏的广告语竟是“Only for Pentium, Only for Windows95”，机器还不够酷的朋友可要反省一下喽。其它的内容都是关于正在开发的游戏，象前几期提到的《Unreal》《Land of Wonders》等等。另外，委托Epic发行游戏的SAFARI公司（前不久发行了《Seek & Destory》）在这里也有link。Epic是属于靠Shareware游戏起家的公司，他们制作的游戏都会先有试玩版，在他们的Homepage里最新的试玩游戏是《Fire Fight》，有兴趣的话就去d/l吧！



URL - http://www.epicgames.com

Interplay公司也是大名顶顶，我想不用多说了吧。他们的Homepage分为英文与日文两版，大概是他们的游戏已经在日本打开销路了吧。现在Homepage里正在宣传《Shattered Stell》与《Normality》，还人本人期待已久的游戏《Blood & Magic》。不过Interplay的Homepage不太讨人喜欢，太简单了。



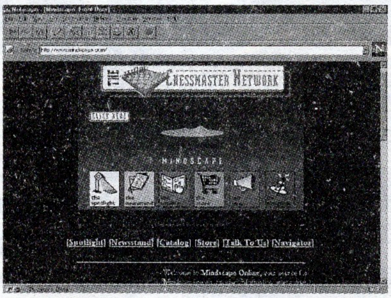
URL - http://www.interplay.com

MicroPröse，老牌公司，也不多说。进入主页迎接用户的是MicroProse的招牌人物－－一只小异形。虽然内容不少，但较为沉旧，最新的内容也不过是《文明2》，令人垂涎三尺的《幽浮3》却一点没有介绍。另外，SpectrumHolobyte公司的主页也link在这里，大家可以顺路去看一下。



URL - http://www.microprose.com/mpshp.html

Mindscape公司的主页内容也不是很吸引人。本想看一看大制作《Dark Earth》的消息，很令人失望。



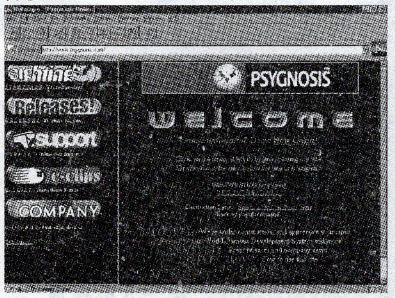
URL - http://www.mindscape.com

New World Computing公司的《黎明之砧》去年获得最佳RPG游戏的称号，《英雄无敌》虽然没有得什么奖，但也得到了玩家们的一致好评，这使得沉寂已久的NWC再度引起玩家们的注意。在他们的主页，用户可以了解到《英雄无敌2》的一些消息，还有《Chaos: Overlord》《Waces! War》的游戏内容。有消息说NWC在忙完目前的作品后，有可能会开发新的《魔法门》系列的游戏，一定要经常看看才会知道。



URL - http://www.nwcomputing.com/fullgraf/fullgraf.html

Psygnosis公司原本只有一套出名的游戏，就是“旅鼠”系列。但被SONY收买后立即“咸鱼翻身”，现在已经有不少名作了。目前他们也有数款游戏正在制作中，包括《魔城迷踪2》，《Destruction Derby 2》，还有一两个类似“鬼屋”系列的新作品。这些作品中的人物已经都变为Polygon的造型。在Psygnosis的Homepage里有不少新游戏的开发图片，有兴趣可以去看一看。



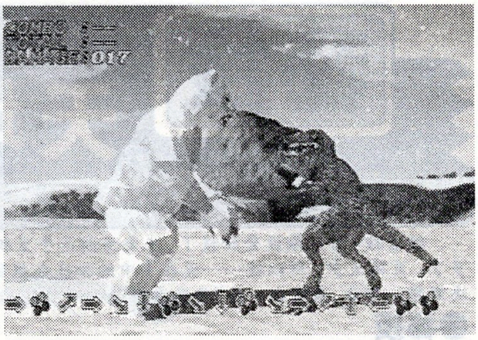
URL - http://www.psygnosis.com

文/软体动物

Document: Done

趣味水平测试

天才·地才·平庸者



文/叶伟

谢谢诸位捧场,肯到咱这个新栏目里来转转。咱也没什么好闹的,捣腾了半天,也只想出了这个主意。这里的测试其实都容易的很,本人谨祝各位都是电玩界的天才,不过嘛,嘿嘿……咱可是笑里藏刀哩。

1、电视游戏最早是日本发明的。

A、对　　B、错

2、"忍者神龟"游戏的制作公司是世嘉。

A、对　　B、错

3、"小天才"是香港的游戏机公司。

A、对　　B、错

4、学习机不等于电脑。

A、对　　B、错

5、任天堂公司的标记是马里奥。

A、对　　B、错

6、"梦幻之星Ⅲ"的有三种结尾。

A、对　　B、错

7、任天堂64发售时同时发售了四款软件。

A、对　　B、错

8、新款GAME BOY POCKET和原来的GAME BOY电池不能通用。

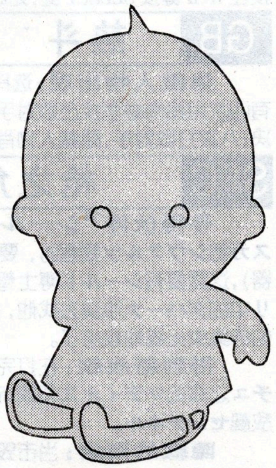
A、对　　B、错

9、玩游戏机会诱发癫痫。

A、对　　B、错

10、ACT的意思是文字游戏。

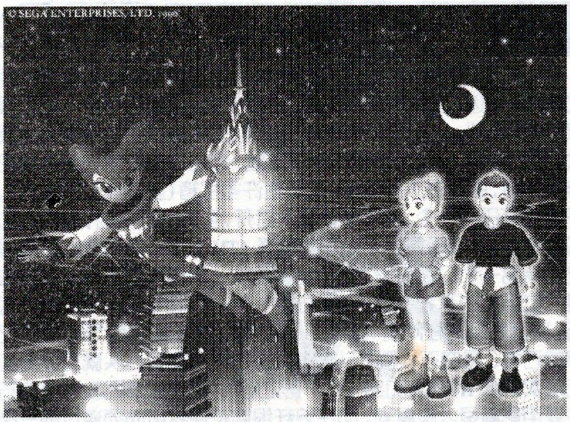
A、对　　B、错



评定标准: 答对0个~4个,看来阁下是标准的平庸者。好自为之,快去修基础知识吧!

答对5个~9个,虽有大错,亦不掩光采。看来阁下是半掩的黄金,尚属"地才",有待开发。

全部答对,哇!真是天才!这么容易的题目都能答对,实在令人佩服(以后走着瞧)。



答案:1、错。(是美国人啦!)
2、错。(是柯拿米(KONAMI)嘛!)
3、错。(台湾的公司,不记得了?)
4、对。(100%正确)
5、对。(废话,难道是变形金刚?)
6、错。(记住,"电玩史上唯一具有七大情节四种结尾的RPG"……好一句长句)目前已不是)
7、错。(只有三款!)
8、对。(新款GAME BOY用的是5号电池,而原来用的是7号)
9、错。(纯粹一派胡言!)
10、错。(是动作游戏。你不会动吗?)

责编/STAR

秘技天地 方偏技秘

责编/风马

MJ JI TIAN DI

编者按：好几期没登秘技了，主要原因是手里积压的投稿太多了，页码又少，所以就……现在手中的秘技也越积越多，这期决定登一部分，来清出一些"硬盘空间"。

●秘技

GB 热斗'95格斗之王 FP 4

选择三名隐藏人物："在TAKARA"字样出现时，快速按20次SELECT键，听到音效即成功，这样便可以使用草雉柴舟、卢卡尔和娜可露露这三名隐藏角色了。

选择3个同样的人组队：在"TAKARA"字样出现时，按住A、B键按SELECT键，如此即可选择同一个人进行组队。

GB 热斗 斗神传 FP 4

隐藏人物出现：选择故事模式开始游戏，在游戏中只要有四次用秘传必杀技击败对手，隐藏人物盖亚Ⅱ就会上场与你对决；八次打败对手，隐藏人物肖就会上场与你对决。

SFC 枪之危机 FP 4

寻得伙伴"シールド"博士：在攻打第七章シビルスカ的シヴアルツ要塞时，要发现并破坏敌ビーム兵器（集束兵器），这需要有シールド博士驾驶サカタ来帮忙。到第四章アルハリ中的ダハーナ沙漠去找他，找到他后即可让他的サカタ挡住可怕的集束光线地攻击了。

得到新战舰：在打完エスポルテ一章后，要到マチュピチュ之章的マデイオス领取新建成的战舰，之后就能追上飞行的敌舰センチネル。

隐藏的商店：当击毁敌舰センチネル后，与女同伴アニタ结伴去往マチュピチュ的マデイオス，那里会遇到一名男子告诉你隐藏商店的情报；来到世界地图画面，就可以选择飞到澳大利亚的悉尼，那里的隐藏商店中有许多超强的装备。

SFC 玩具总动员 FP 7

无敌法：在第一关中的放玩具士兵的桶的柜子上有两个抽屉，让WOODY蹲在下面的抽屉的正中间五秒，当看到表示WOODY体力的警徽一转，则WOODY就变成无敌的了。

自动过关法：让WOODY在第一关放玩具兵的桶上蹲五秒钟，这样只要在游戏中暂停，再按SELECT键，即可自动过版。

SFC 鲁多拉的秘宝 FP 4

得到梅奥拉之盾：在シオン之章开始要去武人之塔进行战斗，当一进塔内便会有士兵问："準備はよいか?"，这时你连着回答三次"待つてくれ"，就会得到强力的梅奥拉之盾（メイオラシールド），它是风属性的战士用的大盾。

SFC 财宝猎人G FP 4

暗黑娱乐场的发现：先到アクラス镇东侧的娱乐场内，对着カエル像按A键，这是会出现输入暗号的画面，只要输入"ケロケロ"，カエル像就会张开嘴让你进去，里面就是暗黑娱乐场，里面有3种迷你游戏及接Giv的游戏。

得到6000 Giv法：在ダバラ之森的入口处得到森林深处的ヴォルトグース藏着许多金子，打倒ヴォルトグース得到金子后出森林，这时再进入森林中将タル破坏，就可得到6000Giv。

SFC 火炎之纹章 圣战的系谱 FP 4

湖边的隐藏事件：在第一章的版图中间有一片大湖，湖的西侧有一狭长的半岛。在マーファ城收复之后，让斧骑士レックス手持铁斧（てつのおの）走到半岛的顶端待机（たいき），这时隐藏事件就会发生：レックス的铁斧掉进了湖里，湖边会出现一个女士，她问掉到湖中的金斧还是银斧，因レックス诚实地说只是一柄铁斧，那女士就会为レックス找回铁斧，并赠送一柄能攻击2次的勇者之斧（ようしゃのおの）。

●偏方

MD 魔强统一战 FP 6

1P与2P互换：在1P与2P对战模式中，在战斗时只要1P按住方向键中心，这样1P与2P的人物控制就会互换，但只要一松开就会恢复原状。如果利用得当，当1P发出必杀技时使用互换法，就能使2P无法躲避，从而保持优势（耍赖）。此法只限1P VS 2P时1P使用。 河北刑台 绝对零度

MD 真人快打Ⅱ FP 6

SCORPION的隐藏终结技：出现"FINISH HIM"的字样后，按住C键紧贴对手约3～4秒钟后放开，SCORPION就会抽出它作战时的绳索，将对手拦腰斩断。

河北刑台 绝对零度

（编者按：嗨，SUB－ZERO，你怎么连"上拳"都没搞清是哪个键，就打遍班上无敌手啦！我对此系列节目无兴趣，对于哪个是"上拳"也不太清楚，但据说是《真人快打Ⅱ》只对应MD的六键手柄。）

MD 魔强统一战 FP 6

防树的超必杀技法：游戏中树的超杀是唯一无法破解的，一旦发出，无论如何也会被定住。不过当看见树已灵力满档，体力在1/2以下，双手一合，要发超杀时，马上按Y或C＋↑换线。这样，你虽被定住但正在换线期间，他就奈何不了你了。

北京 李源

（编者按：投了十次也未能如愿的大墙画廊画友，不要绝望呀！努力提高自己的画技及构思，相信有一天会成功的。拍摄电视上的游戏画面需要比较专业的相机，而摄影技巧也是非常重要的。）

MD 光之继承者 FP 4

五种究极武器的取得法：①在皇城以西的魔森林西北角处一棵独立的树下的"百层地狱塔"内，在最后可得一把无限次OMEGA剑。②在魔森林西南的海滩上，用影精灵的身外飞身就会在第二层平台发现隐藏的时空隧道，记住它的位置后用金腕轮神光照射，即可进入神秘岛；这里有许多宝箱（里面什么也没有），不能打开任何一个，也不能让敌人打开，至岛的尽头时，进入右边的时空隧道，即可得到无限次的强弩ATM BOW。③当救出影精灵之后从另一个门逃出来之后，努尔要从一块块大岩石柱上跳过去见一位隐居的老者；但在一处石柱上有一宝箱内有一"影之钻"宝石，取到后从此柱向南（即向下）用力跳，就会跳到有"风之巅"之称的石柱、悬空石板群，从这十几块石板上跳到尽头就可以得到无限次炸弹HYPER和另一个"影之钻"，需注意最后放宝箱的石柱要用影精灵才能拿到。④在追赶银腕轮使者所必须通过的一座

预测四："喂，第十期杂志彩页扩张到28面！！" 去，去，我刚服完"游戏解毒丸"，金山银山我也不要。

去往北山的古城堡之前有一片大水洼池，这里有一根被许多枯树包围着的立柱，用影精灵进入后即到“瀑布暗堡”，里有可得到无限次强弩 METAL 及其它许多宝物，只是不能一次全部取得，需从右边的楼梯反复进入才能全部取得。⑤在火之神殿北方有一锥形水柱，用水精灵打破进入后有一片水塘，在水塘东北一堵墙，打破后可进入火精灵的竞赛场；在这里操纵火精灵在 2 分钟两跑六圈即可得到宝物，宝物的优劣视成绩而定，最高可得到无限次强弩 FIRE，这里一定要熟练掌握火精灵的冲击技巧（按两下 A 键），而努尔的脸朝哪边，火精灵就要往哪边冲。

河北秦皇岛　张奕斌

（编者按：你的秘技可真长呀！我用了 ARJ.RAR 等压了半天还有这么多字呢。还有你的那条练级的秘技，因配了图就没有用文字叙述清楚，图也不清楚，所以没法登啦！你再写清楚点吧！你的文字很幽默，给我的工作带来了一些轻松的气氛，谢谢！）

MD 风中奇缘 FP 7

选关密码：只要用浣熊将各关中的松塔吃尽即可在过关后出现密码。

第二关　熊 **3B9T1**
第三关　狼 **BNKX4**
第四关　河狸 **RRP03**

北京　郭岩嵩

MD 魔强统一战 FP 4

奇妙地设定：按下述步骤可获许多特殊效果：①在游戏中按住 ABC 三键，再按 START 键要直接复位。②将光标定于 OPTION 上，同时按 A、C、START，把**デバッグ**设定为**あり**，可进行**ハンデ**战。③进行上述设定后，设定 OPTION 中的**レベル**：A、设定为**スーパー**时，于厂商标志按 START 可看连续技，或按住 B 再按 START 可看各人物超大绝招表演。B、设定为**ハード**时，于厂商标志按 START 可看各人物对战表演。C、设定为**ノーマル**时，于厂商标志按 START 可看结局画面，而观看以上画面时按 A 键可加速字幕，B 键可使字幕暂停，C 键可使字幕倒退。

广西南宁　龙影布

（编者按：这条秘技乃本刊去年 12 期所登秘技之扩展，去年所登大概仅适用于原版卡，所以龙玩友经自行探索得此技献与玩友，谢谢！希望再次投来优秀的秘技。）

FC 龙珠 Z——强袭！赛亚人 FP 3

卡片大公开：在《龙珠 Z》中，当你来到有“Z”字的方格，会让你翻卡片，当你翻到两张一样的，就会相应得到一张卡片，以下是其所有情况：

①攻无斗防攻无防 无防无攻斗防攻
②月助助助力龙仙 龙助助仙月力助
③术龙术怒怒怒术 怒术怒龙怒术术
④化食封气食化封 食化封封气化食
⑤仙助助龙助力月 龙助助仙月力助
⑥封化封化食气食 食化封封气化食
⑦防攻斗无无防攻 无防无攻斗防攻
⑧怒怒术怒术龙术 怒术怒龙怒术术
⑨化食力食龙仙气 仙龙力食食气化
⑩食气食化封化封 食化封封气化食
⑪力龙仙助月助助 龙助助仙月力助
⑫气食助食助食化 化助食食食助气
⑬力食龙仙气食化 仙龙力食食气化
⑭助食助食化食气 化助食食食助气
⑮食化食气助助食 助气助食化食食
16 化龙气食食仙力 化食仙龙力食气
17 术龙怒怒术怒术 怒术怒龙怒术术
18 气食封化封化食 化封食气食化封
19 化食气食助食助 化助食食食助气
20 食助食化食气助 助气助食化食食

当你取得全部七张卡片后，会奖励你一张卡片，让你从全部卡片中选一张，下面是日文对应的汉字：

かめせんにん——气　**バブルス**——无
シュンロン——龙　**カリンさま**——仙
ミスターポポ——力　**ブルマ**——食
かみさま——命　**プーアル**——术
じいちゃん——封　**エンマさま**——攻
うらないババ——防　**カイオウさま**——斗
チチ——怒　**ウーロン**——化（小八戒）
ヤジロベ——助（弥次郎兵卫）　**スカウタ**——助（探测器）
シツポ——化（尾）　**つき**——化（月）
ぶくうじゅう——助（运输器）

北京　王瑛

FC 最终幻想Ⅱ（太空战士Ⅱ） FP 3

提高各种数值法：游戏中有几条通用的规则可以提高许多数值：在战斗中的反复选择各选项（如用何魔法等），要先选定，再按 B 键重新选；还有对自己人进行物理及魔法攻击等都能大幅提高己方队员的数值。

简单游戏法：在打完第一个迷宫——赛米迪洞穴后，到任意村庄中购买一些攻击性的魔法，如**ファイア**等；然后来到赛米迪洞穴的左边靠海处，会遇到一些敌人的魔法师和一些会使魔法的巨人，他们的血值为 100 左右，可以用买来的魔法攻击，等到战后会获得一些魔法书和武器，而且这些魔法书在当时是比较昂贵的，卖掉它们可以很快致富；等挣到几十万后（一本书至少卖 1000 块），沿左边海岸南下，可以到达魔法师住的村庄，那里的武器和防具十分精良，只不过贵些，但装备后再进行以后的游戏，简直是轻而易举。

获得“エンフエ”魔法：在游戏中有一种“**エンフエ**”魔法，可使敌人自相攻击，但是魔法屋里没有，而且在战斗中也不能得到；只有在攻打美西迪亚之塔时，第三层的魔导士有；攻击时用武器攻击，战后可能会获得，但成功率只有 20%。

湖北襄樊　罗晓东

FC 天使之翼 FP 3

通过修改密码而长级：抄下任意一关的密码，输入时将第 16、20、24、32 位的平假名对调，这样就会有一半的队员能力提升至 20 级以上，高者甚至有 30、31 级。例如最基本第一关密码：

ぱねけぞて　えぼふぴも　あちへめても
りめとらひ　うぎかりね　くかけねひち

将**も**、**ら**、**か**、**ち**两两对调即可。实践证明，在友谊赛之前，这四个字符以 20、16、32、24 排列最佳，而后期则以 32、24、20、16 排列为好。

上海　仲仓戟

（编者按：这是你的第二次投稿，两次都刊登了，这说明你投的稿具有一定的水准。你说得对，栏目要办好需要我们双方的努力，再投稿吧！）

GB 第二次超机器人大战 G FP 4

说得ララア：在第七话“光的宇宙”中，在战斗时大佐和**ララア**会加入战斗，此时如果让驾驶 **V ガンダム**的**アムロ**直接去说得**ララア**，那么会被大佐阻挡，无法说得；只有光将大佐消灭，此时再让**アムロ**去说得**ララア**，她就会加入，成为伙伴，她驾驶的**エルメス**也会归我方所有。

说得胡蝶，进入隐藏关法：在第八话，让流龙马变形为巴武藏驾驶三合一盖塔侠，移动至胡蝶身边，让其他人去对付敌人，此时胡蝶便不会进攻，直到把其余的敌人全部消灭干净，再让流龙马将胡蝶驾驶的**メカ**胡蝶鬼的 HP 打至 1000 以下；此时，便可以说得胡蝶而进入隐藏版面。在此版面，驾驶**シャニングガンダム**的**ドモン**和**デューク**，以及**ボス**均会加入我方队伍（提前加入）。如果消灭胡蝶，在第九话会有敌方的一个 AI 机装由兜甲儿说得。

说得プル法：在第一次遇到驾驶キュベレイ MK Ⅱ的プル时，让驾驶ZZガンダム的ジュドー去说得，她就会退出；第二次遇到她时，让ジュドー使用两次说得，她就会加入我方。

巧打总关底法：首先消灭在右下角的两个敌方战士，然后让流龙马停在首脑的射程以外，用加速+回避+热血+必中+气合这些精神，连续用究极技进攻首脑；此法关键在于流龙马的直感必须超过130，可以两回移动，只进攻一次。用加速返回，弹药不够时，可以由我方队友补给，反复五次方可以消灭他了。注：只要消灭左方的首脑就可以过关了。　郑州　张元凯

GB 超级马里奥Ⅲ FP 4

隐藏关和隐藏宝物发现法：在WORLD2－2和WORLD3－4中，用带有直升飞板的头盔在关底多在上方飞行撞击，就会发现隐藏的出口。进去后，即可进入隐藏关，并且找齐宝物。在结局后，会由神灯主人为你建造一座城堡。

郑州　张元凯

GB 热斗　斗神传 FP 4

任意使用超杀及隐藏必杀技：在出现"TAKARA"字样时，快速按三下SELECT键，听到响声即告成功。这样在游戏中便可以不受任何限制地使用超杀，而且每个人物都新增加了新必杀技。

孟德：←↙↓↘→+A，↓↙←×2+A
安吉：↓↘→↓↘→←+AB(超杀)
凯恩：↓↘→↓↘→←+AB(超杀)
兰格：←↓↙+AB(按住AB可蓄力，放开后攻击)
索菲亚：→↓↘+B
迪克：←↙↓↘→+AB
艾丽丝←↙↓↘→+AB
霍华：未能试出，如有人试出请来信。　合肥　毛鹏

ARC 斩红郎无双剑 FP 5

首斩破沙罗的一招致死：一开始就逼对手到角落里（最好），跳起按A键，令对手防住，快落地时用友引（←↙↓↘→+A），拉对手到地下，然后又跳起按A键，快落地时用友引。如此循环下去，就可让敌毙命。　成都　朱占祥

ARC REAL BOUT 饿狼传说 FP 3

特瑞的连续技：

A·B·→C·D·小冲拳·
- 超必(体力的60%—80%)
- 潜在能力(体力的60%—80%)
- 灌篮强击(体力的50%)
- 前冲A·C·C·C·灌篮强击(体力的50%—70%)
- 前冲A·B·→C·D·前冲A·B·→C·D……(一击必杀)

安迪的连续技：

C×4·→C·C·←↙↓↘→C(体力的50%—80%)
C×4·潜在能力(体力的50%—80%)
A·B·→↘↓↙←D·C·D·潜在能力(体力的50%—80%)
A·B·C·C·→↓↘B(体力的50%)

东丈的连续技：

A·B·→C·←D·↙→B·前冲·A·B·→C·←D·↙→B……(一击必杀)

山崎龙二的连续技：

A·B·↙C·超必DOWN攻击(体力的90%)

吉斯的连续技：

A·C×3·→←↙↓↘→A·A·B·C×3·B·C·↓↙←C(16HIT)
↓B×5·B·→C·D·→←↙↓↘→A·A·B·C×3·B·C·↓↙←C(18HT，一击必杀)

金家藩的连续技：

A×5·B×2·
- C·C(10HIT)
- C·C·↓(蓄力)↑B·↓B(13HIT，在角落)

A×5·B×2·潜在能力(21HIT)
A×5·B×2·C×2·潜在能力(24HIT，在角落)　上海　冯骏

ARC 得点王2 FP 6

黄牌变红牌法：在游戏中，无论哪方犯规，当裁判出示黄牌时，迅速逆时针转动摇杆并连按A键，这时裁判又会掏出一张红牌将犯规队员罚下场。　上海　刘成杰

ARC 斩红郎无双剑 FP 4

霸王丸的无限连击：此技限于罗刹，绕到对方身后，用中斩砍中对手，马上接一记旋风裂斩（↓↘→+D），再接一记刚破（→↓↘+D），然后马上出中斩砍中正要倒下的对手，再接旋风裂斩、刚破，如此循环可一招致敌死命。这招难度较大，但如在第一次刚破后蹲下中斩，接拉前轻脚，之后再用旋风裂斩、刚破把握就大了。　广州　吴善翀

ARC NIGHT SLNZHERS FP 5

必杀技出法：(角色为从左向右进攻为准)

必杀技①——按着拳键蓄满气后，松开拳键；
必杀技②——按拳键蓄满气后，快速输入方向↓，再松开拳键；
必杀技③——按拳键蓄满气后，先跳起，再松开拳键；
必杀技④——当HP不足1/2时，按拳键满气后，顺序输入↓↘→，再松开拳键。(如果让CHRISTOPHER使用此技，绝不逊于坂崎良的"龙虎乱舞")

三人的合击技：当一个人抓住对方时，不要进行攻击，让另一个人接近敌人，按拳键，就能使出两人合击的摔投技；如果三个人用上述方法抓住同一个敌人，就可以使出三人合击的摔投技，威力很大。

第二关BOSS的速攻法：第二关的BOSS是以一颗蓝色宝石为中心控制的"石怪"，只要击打它身体中心的蓝色宝石就可以使它快速丧失HP。具体方法是，先躲开它的正面攻击，且按拳键蓄满气，再接近它使用摔投技（即抓住对方后，松开拳键）。这样可一次将它的身体击碎，趁它还未恢复原状时，靠近它"猛"放保险（拳+跳）即可；如果是两人双打，只要抓紧时间，就可以在BOSS还没复原前干掉它；如果是三人合作……（BOSS已经见了上帝，可HP象流水一般，还未全部减完，这会让你感到很过瘾）。

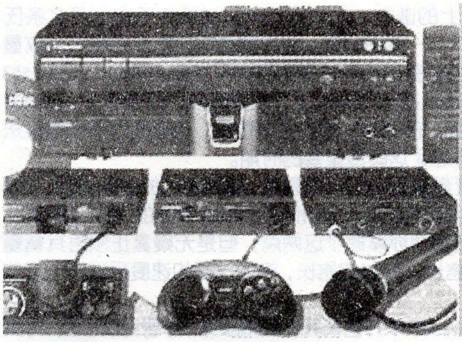
第三关BOSS的进攻方法：第三关BOSS很难对付，他一击就能令你失掉大量的HP，而且他还不时的召唤一些"杂兵"，更令人头痛。应付他的方法是，先避免和他正面冲突，并且蓄满气，靠近他使用摔投技，然后躲到一旁去蓄气；当BOSS起身已经"晕"了，在此时你的同伴也刚刚蓄满了气，接近BOSS使用摔投技，完成后躲到旁边去再蓄气；当BOSS起身时，恰好是第一个人的气又蓄满了，靠近他再次使用摔投技，BOSS又会被震"晕"；如此反复，两个人轮流蓄气、摔投，BOSS就没有时间召唤"杂兵"，就可以不费HP而过关了。　陕西宝鸡　GOD

ARC 摔角霸王 FP 3

轻松爆机法：投入两个币，让1P开始并选择二对二模式，而2P不要按开始键；当1P将对手的最后一个压住，裁判读秒到3时，连打2P的开始键；这样1P与2P就可以连着对打18局，之后便会出现爆机画面，但这期间每局都要让1P赢才行。

陕西咸阳　王伟

（编者按：这又是一条能让玩友少花银子的秘技，不知是否全部通用，但愿吧！王伟，对你的赞美之词，本刊可是愧不感当的，唯有我们努力地工作才能回报你们大家的支持。你劝本刊做点生意，不要老闹穷，好心领了，但有失公正性的事我们不愿意去做，也是为了大家好呀！虽说我们肯定是不会坑人的。）

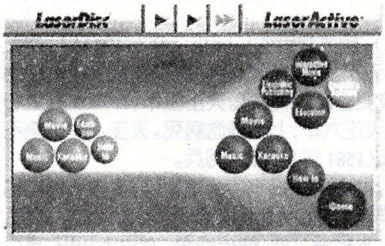


影碟机与游戏机的结合

文/H·MAN

先锋 LASER ACTIVE 印象

影碟机的创导者，日本先锋公司(PIONEER)推出的LASER ACTIVE是一种具有多媒体交互功能的新型家电,它的功能不再局限于只能看影碟，而且还能玩游戏，唱卡拉OK，看电子百科全书,作语言教学工具…,在这一点上和目前的3DO、土星等多媒体次世代主机都极为相似，而其最大的特色即在于它不是用普通的5英寸CD－ROM，而是用12英寸的LD(LASER DISC)作为媒体！



▲用"全知全能"来形容并不为过

使用LD的好处

目前,5英寸的CD－ROM的容量一般是540MBYTE，如果用全部容量用来存放静止画面，数目大约是7000幅。但是，在一张12英寸的LAD(LASER ACTIVE DISC)之中,便可储存108000幅静止画面和FM音源，而原有的540MBYTE丝毫不变，可见它的容量在CD的一个数量级以上，这样，它就可储存不经压缩的60分钟高清晰度活动画面。图像质量自然比CD强得多。

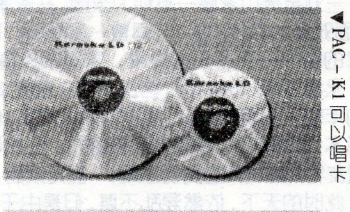


视听与游戏的完美组合

由于LASER ACTIVE本身已是一台高级的LD机，它拥有多碟兼容的能力（12英寸LD，8英寸LD，5英寸CD，3英寸CD，CDV），设有独立的CD盘来播放CD，播放LD时有425线的高解像度和高保真的数码音响，而且附设遥控器。

最重要的是，只要买了不同的接驳器，就可以扩充不同的功用。现在推出的接驳器有三种，PAC－K1(KARAOKE PACK)可用来在家中唱卡拉OK，PAC－SIO(MEGA－CD PACK)可用来玩MD游戏（包括MEGA－CD），同时还能玩到时陆续推出的MEGA－LD游戏。另一种PAC－N10(LD·ROM PACK)则可玩齐所有PC－E的HU卡游戏、SUPER CD·ROM以及LD·ROM，将来甚至还有可能出次世代的接驳器…

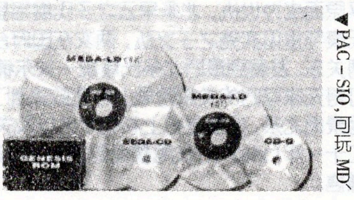
哦！差点忘了交代最最重要的一环了，那就是：功能无限好，只是价格高。LASER ACTIVE单是主机就要卖9000元，MEGA－LD PACK或LD·ROM PACK也各要4000元，哪位玩家有福消受呢？



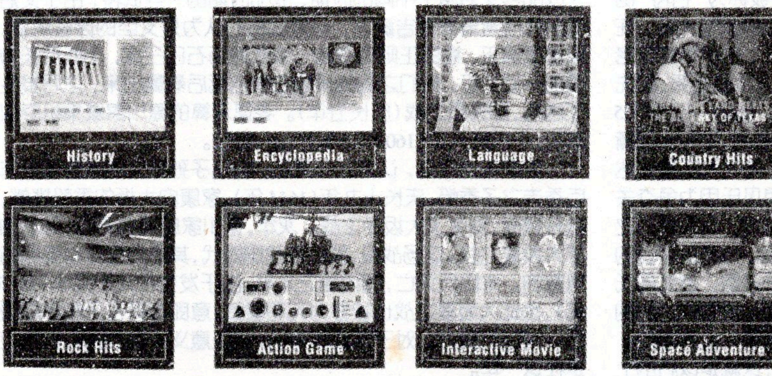
▼PAC－K1可以唱卡拉OK



▼PAC－N10，可玩PC－E HU卡，SUPER CD·ROM及LD·ROM



▼PAC－SIO，可玩MD－CD，MD－LD



▲CD的优点在LASER ACTIVE一样有,而且再加上了LD的优点

"人间五十年"之五

战国游戏的时间跨度

文/一心

国乱必先家乱，这是历史不断指出的一个事实。足利尊氏开创的室町幕府，由义满的强盛，到义教时已渐渐衰败。幕府渐渐失去权力，到了足利义政时，终于发生了巨大转变。征夷大将军义政最初没有儿子，因此把弟弟义视圈定为继承人，由细川胜元为监护人。但是，没想到义政后来终于得子义尚，就委任山名宗全为监护人。究竟谁是将来日本的一国之主呢?两位监护人互不相让，终于在应仁元年(1467年)于京都发生械斗，结果双双战死。这场被称为应仁之乱(1467－1477)的动荡，即是日本战国时代的开始。

应仁以后的战乱波及到了全国。以幕府为中心的国家，此时已是名存实亡了。幕府根本没有能力再管国内的混乱局面，看穿了这个形势的武将，再也克制不了内心的激动，纷纷造反，国内一片大乱。原先担任一国守护的官员，不再听信幕府的号令，自立为王；出身低微的人，若无其事地放逐大名，也纷纷自立为王；生活在最底层的贫民也组织起来，立志要把武士驱赶出国，实行自治。食客北条早云、油商斋藤道三、浪人尼子经久，是这个时代的著名人物。他们代表的"下克上"的潮流中，国内空前混乱。

战国大名的梦想，就在于进入京都。今川氏，世世代代都是骏河、远江的守护。在战国时代，今川家非但没有被削弱，还把势力伸入了三河、尾张。永禄三年(1560年)被称为"东海第一强弓"的勇将今川义元，终于在五月一日从骏府出发，准备一直杀到京都。路上几乎没有任何障碍，义元也许感到梦想马上就要实现了。

然而，传来的消息是今川义元死了，震动了"日本战国大名界"。手握强兵的治部大辅今川义元竟然在进京途中死了，而且是死在一个名不见经传的年轻领主手中，而二万五千重兵，竟然是溃败在三千士兵的手下，怎么有让人不惊讶呢?但——更巧的是，在那场被后世称为桶狭间之战的战役中侥幸活下来的尾张国大名，就是今后叱咤风云，结束战国时代，使天下开始趋向统一的英杰——织田信长。

三河被德川家康一直称为故国。在家康之父松平广忠这一代时，面对强大的今川氏，三河曾一度降服。现在今川义元死了，今川家的势力一下子失去脊梁，家康乘机宣布独立，恢复故土三河。永禄五年(1562年)，信长29岁、家康21岁，两个怀有雄心壮志的年轻人在清州城定立盟约：两人决定，信长向西发展势力，统一日本；家康向东，牵制关东的势力。在此以后，家康总是以信长的盟友与属藩的双重身份出现，一直持续到1598年秀吉死去。

此时的天下，依然混乱不堪，但是由于一些被称为"名将"的杰出人物的出现，很多地方已出现拥有大片领土的战国大名。在西国，应仁之乱前一直自夸为最大领主的大内氏，由于首席家老陶晴贤造反，领主大内义隆于天文二十年(1551年)被逼死，原先大内氏的势力分成陶晴贤一派与毛利元就一派。弘治一年(1555年)，两派在严岛发生大规模激战，毛利氏获胜。随后，毛利元就撕毁与关西霸主尼子氏的盟约，两方争夺的结果，是毛利氏最终达到统治关西十国的极盛期。在关东，北条氏与里见氏因为争夺关东平原而成为世仇，北条早云之子氏纲与里见实尧，北条早云之孙氏康与里见实尧之子义弘，两次在国府台交战，为北条早云的驰骋关东、发展到最后北条氏康统一关东铺平了道路。被北条氏康打得无家可归的关东管领上杉宪政逃到了越后，他要求当时的长尾景虎北条，报酬是把上杉这个姓以及关东管领一位送给他。天二十一年(1552年)长尾景虎更名为上杉政虎，这就是以后的上杉谦信。

关东管领上的谦信，没有致力于对付领内不安分子北条氏康，而是另一个——武田信玄。上杉谦信毕生把武田信玄当成最大的敌人，武田信玄也把上杉谦信当成平生最大的敌人，从1553年到1564年，两人在川中岛发生了五次激战。这两个人，被当时认为是第一、第二的武将，都被称为智将，也被称为不多的兵法家，但是白白度过了这段最重要的时期。

此时，在近畿又是一另一番景象。战国时代的日本，传入了两样东西，一是西洋铁炮，一是明代大师赵本学的《孙子兵法注本》。很多大名都自称掌握了这两点，但是无疑真正领悟其精髓的，唯有织田信长。此时的信长，势力发展的速度远远快于其他"名将"。

永禄十年(1567年)，信长完全控制美浓，移居稻叶山城，将其更名为岐阜，并开始使用"天下布武"的印章，显示了以武力统一天下的决心。永禄十一年(1568年)信长平定北伊势并应义昭之邀进入京都，立足利义昭为征夷大将军，但实际上实权掌握在自己手中。永禄十二年(1569年)，信长平定南伊势。

永禄十二年十月，将军足利义昭致函上杉、武田、大友、毛利等强大大名，要求他们效忠，并且帮助幕府重新统一全国，遭到信长反对。这时，义昭才如梦初醒，原来自己只是傀儡。

元龙一年(1570年)，忠于将军的朝仓氏、浅井氏被击败，义昭随之发出无数密函。随之，一个反信长的包围圈形成。但由于是信长，所以没有什么影响。元龙二年(1571年)，信长火烧延历寺。元龙三年十二月，武田信玄于三方原大破德川家康军。天正一年(1573年)二月，以为时机成熟的足利义昭在京都举兵，被信长捕获。四月，武田信玄死。七月信长流放足利义昭，室町幕府灭亡，一般认为的战国时代就此结束，但是在游戏玩家眼中的战国时代远未结束。

永禄十年(1567年)，伊达政宗生。天正二年(1574年)，信长命手中各支大军整备。天正三年，信长、家康联军在长关破武田胜赖军。天正四年，信长筑安土城，并移居。天正五年(1577年)，上杉谦信在加贺破信长军。天正六年，上杉谦信病死。天正八年火烧石山本愿寺城。天正九年(1581年)京都大阅兵。

天正十年(1582年)武田胜赖进攻信浓木曾氏，木曾义昌向信长求援，信长发出讨伐军。三月，天目山之战，武田氏灭亡。五月，家康访问安土城。六月，本能寺之变，信长自杀。六月十三日，丰臣秀吉与明智光秀在山崎发生激战；次年秀吉在贱岳山麓击败柴田胜家；再次年秀吉、小牧长久手之战使德川家康再次称臣。这三战，使秀吉成为了织田信长的继承人。

天正十一年(1583年)，秀吉平定加贺；天正十三年(1585年)秀吉平定纪伊、征服四国；天正十四年，秀吉就任朝庭最高官位太政大臣。天正十五年(1587年)征服岛津氏。天正十八年(1590年)，秀吉进攻小田原城的北条氏，伊达政宗降服，全国统一。也有的观点认为此即战国时代结束，但是游戏中的战国时代还没有结束。

天正十八年，秀吉把德川家康移封到关东，家康一声不响地经营江户城。庆长三年(1598年)秀吉病死。秀吉的执政时代，经历了战乱与文治两个不同的时期，战乱时期的一些武将，由于文治的时代而渐渐被秀吉疏远，但是武将们认为是文臣的谗言所致，以加藤清正、福岛正则为首的一派武将与石田三成，小西行长为首的一派文臣，他们之间的矛盾在秀吉死后暴露出来，之后发生了内乱，即关原之战(庆长五年)。老谋深算的德川家康乘机夺取政权，于庆长八年(1603年)成立江户幕府。

家康年世已高，认为自己死后，自己子孙最大的威胁就是丰臣秀吉之子秀赖。庆长十九年(1614年)，家康向大坂的秀赖挑衅，公开宣战，发生了大坂冬之战。次年，德川家康再接再厉，又发动了大坂夏之战。这场战役，即使在战国时代，其惨烈程度也是屈指可数的。丰臣氏灭亡，国内随之太平，由于发生在元和元年(1615年)，因此大坂夏之战也被称为元和偃武，意即幕府在元和年间最后一次使用武力。对于游戏界来说，真正意义上的战国时代结束是在这一年。

责编/北尤

预测五："喂，第十期杂志彩页扩张到28面！！" 结果，只卖出六本。主编一本，龙哥、无类、特工黄、软体动物、SHADOW PHOENIX在主编逼迫下各买一本。

借7、8月杂志出版间隙，无类忙里偷闲去香港参加了七月下旬的第七届香港图书展。这次中国出版界派去一个180人的庞大参展团，可以说列参展国家、地区之首吧。给无类或大陆出版业印象最深的恐怕是香港漫画书刊市场之大，之强劲。开幕那天，五列横队浩浩荡荡见首不见尾。90%以上是青少年学生，许多人头天晚上即席地而卧。大厅内凡售漫画的摊位前都是人头攒动，大摆长龙。80港元(折合人民币约90元)一幅“灌篮高手”海报几小时内便被抢购一空。据香港朋友说，去年书展，展厅大门玻璃被汹涌的人群挤碎，这在讲礼貌、社会秩序良好的香港是非常罕见的。今年警方不得不将所有漫画摊位靠边，用绳子围起，并出动警力维持秩序。

香港游戏书刊市场的大格局仍旧。以做游戏攻略为主的《GAME PLAYERS》势头仍然强劲，每期销量约3万册。与之抗衡的是由万信集团出版的《GAME EXPRESS》和《GAME通信》。这两本杂志基本上是日文杂志的香港中文版。“万信”的名字有些读者可能不熟悉，大陆的GAME BOY是由其发卖的，在广州和上海设有办事处，并代理任天堂在香港的业务。最近香港又出现一本由“文化传信”出版的期刊《GAMEST》，主要讲业务用游戏机(即街机)，是日本同名杂志的香港中文版，由于刚创刊，销量不是很大。

最近若干城市出现《'95典藏本》的盗印本。电子游戏书刊有人盗版，这似乎是第一次，可称“零的突破”。盗版者无耻之徒，不值一谈。对于出版社而言，盗版是“喜事”还是“丧事”呢？只能“丧事当喜事办”吧。读者花钱买质量低劣的盗版本，利益受到损害，是我们所痛愤的。辨别的办法是：盗印本黑白页影印不清楚，图片模糊不清。有一种版本甚至改用平钉，读者翻开封面，即可看到侧面的钉子。

《'96典藏本》拟定于12月初出版，出版前我们将会在杂志上登出封面，以防冒牌货，盗版货坑害读者，请玩友们留意杂志的通告。

广东湛江读者李志刚来信说，他买的《'95典藏本》缺16页，怎么办？退换呗！请你将书寄回，说明情况。其他有类似缺张少页的读者将书寄来退换。一个消费者要善于理直气壮地保护自己的合法权益。

株州桥梁厂喻卿批评杂志出刊太晚，行踪飘忽不定。好不容易看到书店里第六期还剩两本，却没有中间彩色夹页。老板说少收5毛钱。他只能对着封面小画默哀。我们也接到其他读者反映，有些不道德的书商，把第六、七期的彩色夹页拿出来单卖，每张3~5元不等，实在坑人过份。

最后告诉大家一个好消息，第十期杂志将大幅度增加彩页至28页，64页黑白，养眼不养眼，大家买了看。

闯关族的家

这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐、恩怨情仇、批评建议、疑难困惑都可以倾注在这里。

主持人：无类

这是本人的第十一封信，你们绝对看不到第十二封信了。

A、早在去年十一月份，《有奖知识竞赛》就开始吊人胃口，直到七个月后才有结果。结果是不言而喻的：失望的人多于高兴的人。这样让人“集体失望”的活动，虽然能取得轰动效应，其结果却无疑于…不太好，为缓解人们的失望情绪，唯有有奖活动不断地办下去，特建议如下：

周期要短，以减少读者等待时间；多办有奖活动，且让各活动时间上重叠，以不使读者大失所望。举一例：

假设一月份办A活动，二月份办B活动，三月份办C活动…。每一活动为第一月出题，第二月公布答案，第三月抽奖，那么情况如下：

活动＼月份	1	2	3	4	5	6	…
A	出题	公布	抽奖				
B		出题	公布	抽奖			
C			出题	公布	抽奖		
D				出题	公布	抽奖	

可以看出，每月表上都有新题，新答案，新奖。可以考虑：每月一小奖，半年一中奖，一年一大奖，等等，只是要找到足够的赞助商，贵刊的编辑们要很辛苦。

B、中奖者多为京沪地区的富裕者，而中小城市的贫穷者中奖寥寥，或者有的城市没有。于是富者愈富，穷者愈穷，不利电玩文化的普及。所以我建议贵刊制定“政策”上应予以倾斜。

C、一月一有奖，似乎题目不好找，我找到以下几个，以供参考：①排行榜活动抽奖；②有奖征答；③由SEGA、SNK等厂商赞助的活动；④有奖征文；⑤有奖订阅；⑥有奖建议；⑦有奖来信；⑧……

河南南阳　赵建峰

提几点建议：有些杂志在边框地带刊登交友信息等内容，你们为何不将此处利用上。也刊登一些交友信息，对各种游戏的简短看法，游戏的小常识，小幽默故事等内容，有效利用杂志空间。每一页最上边的黑底白字的标题也应更换一下，可以采用文字、英文字母和图案同时表现的方式。如《游戏新闻眼》这一栏目可以用文字和电视机中加GAMENEWS来表示。

湖北　黄石

闯关族的家是个挺好的栏目，可无类的名字让人莫名其妙。不如搞一个读者有奖征名，挑一个响亮的名字做主持人。

大连　张玉涛

从贵刊中获知编辑部再次搬家。看第五期中的全家福，似乎新家的条件不错，墙上竟有空调（按：那是旧址啦！）。看来贵刊走势颇为强劲。作为一名忠实的读者，自然十分高兴。我一直认为《电子游戏软件》是大陆同类杂志中最出色的一种。虽然贵刊在装帧、印刷、资料权威性和及时性方面比日本、港台GAME杂志仍有不少差距，不过作为大陆杂志，看来自有一番亲切感。希望贵刊越办越好，同时保持自己独特的风格。有些想法不得不一吐为快（甚至再吐三吐）。

贵刊海外采风栏目变得十分精采，图文并茂。可是有关PC GAME的版面像癌细胞一样迅速扩散，使得我心惊肉跳。以介绍TV GAME为主，本是贵刊最鲜明，也是最吸引我的特色，想不到……

也许，贵刊想全面发展，全机种制霸，这种理想固然远大，然而以目前情况看，此举为时尚早。因为在TV GAME方面，贵刊还做得远远不够。目前的软件市场上，SS与PS的软体占大多数，居于主导地位，这是无法改变的现实，然而贵刊却熟视无睹。SS与PS的真正攻略几乎没有，仅有一些介绍性的文章。是SS与PS没有好作品吗?决不是。仅以SS为例，96年初以来大作佳作不断。对战方面有CAPCOM的《SF ZERO》、《恶魔猎人》，SEGA的《FIGHTING VIPERS》、SNK的《95格斗之王》、《饿狼传说3》、DATA EAST的《水浒演武之风云再起》；RPG与SLG方面，SUNSOFT的《亚鲁巴外传》，GAME STUDIO的《AIRS ADVENTURE》，CLIMAX的《DARK SAVIOR》光荣的《信长野望RETURNS》、《大航空时代96》，HUDSON的《空想科学世界》；STG方面，GAME ARTS的《GUNGRIFFON》，ATLUS的《首领蜂》，SEGA的《飞龙Ⅱ》均系射击游戏中之极品。以上仅仅列出了一部分，但每一部分都是不容错过的大作。尤其在对战格斗游戏中，CAPCOM与SNK的几部街机人气巨作被完全移植到SS上，贵刊竟然没有一篇加以详细介绍的文章。格斗天书出了好几期，竟连《VR2》这样的经典作品都不介绍，是否等着出一期专栏呢？96年夏季，SS又将有大批新作问世，其中不乏震撼人心的重磅炸弹。如CAPCOM的《SF ZERO Ⅱ》、《MARVEL SUPER HEROES》、SNK的《REAL BOUT饿狼传说》、《侍魂3》，NCS的《梦幻模拟战Ⅲ》，另外WARP也将在SS上推出一部AVG巨作，4张CD的《ENEMY ZERO》（暂定名），SEGA的秘密武器，全面打垮《马里奥64》的《NIGHTS》，你们掌握了这方材料吗？天知道。

你们会说大陆消费水平不高，所以目前仍应以16位机为主。且不论此举如何不顺应潮流，即使16位机GAME，你们也未做到尽善尽美的解析。最近很少看到《光明Ⅳ秘宝详解》、《梦幻模拟战Ⅱ》、《超级邪道攻略》这样的好文章。尽是一些美版ACT GAME的攻略。说实话，真要想搞16位GAME，不如深入研究，好好解剖一下几个经典大作。比如来一个《光明Ⅱ》秘宝详解如何？或者《皇帝的财宝》超级邪道攻略。另外，SFC的《超级梦幻模拟战》为什么不写攻略文章，而这么好的故事不写出来实在太可惜了。

忠言逆耳利于行，啰啰嗦嗦说了这么多，没有一句是你们爱听的（按：不是的），真抱歉。不过，如果我不说，你们自己能意识到这些问题吗？千言万语，都是希望贵刊能百尺竿头，更进一步。

复旦大学　陈朔帆

论电子游戏软件杂志社不回信的原因。

龙哥：由于其母语为早已灭亡之龙戈龙戈，故无法沟通。

特工黄：特工特殊身份，不许留下笔迹。

阿KING：英文为国王，金手难动。

PINSER：英国佬，不会中文。

老D：手臭，为避免传染纸上，故不写字。

软体动物：无手，写不了字。

SHADOW PHOENIX：故作神秘，轻易不留下痕迹。

风马：故名思意，速度太快了，来不及写字就到十万八千里外了。

广东　张奕　谭伟青

看《电玩中毒症侯》弹不虚发，发发中的。自觉毒气上攻，脉散息微。

望杂志社马上特设解毒所，挽救因电玩而迷途的千百万花朵。这样，一可对全中国当父母的一个交待。二可表明编辑部非破坏社会主义建设的敌对分子。（国家可要实行专政的哟！）又可证明杂志社并非只会带人进入电玩迷魂阵，树立“要进随你，要走给路费——放弃电玩的方法”的良好社会形象（可以增加无形资产的）。

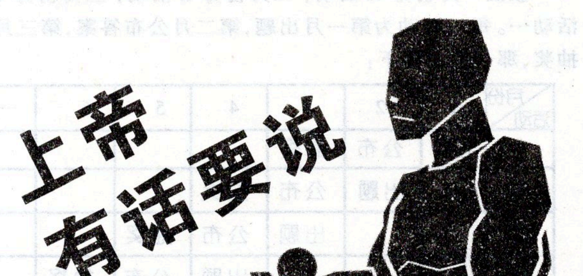
玩物丧志易，玩物立志难。因为贵刊的“煽风点火”和电玩本身的强大魅力，玩物丧志者≥95%，玩物立志者≤5%。玩物立志工程事不宜迟，提高杂志质量亦不松懈。要两手都要抓，两手都要硬！没有贵刊的存在电玩也能火爆（五代十国）。但有了贵刊，可以利用贵刊影响力，带动电玩向光明走去。（三国归晋）

上海　海龟

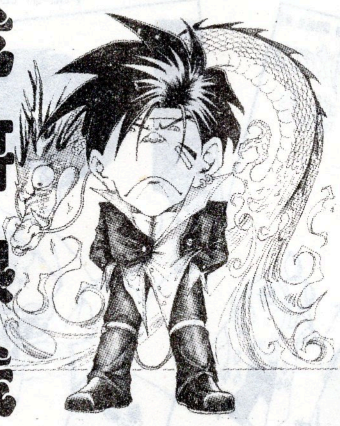
非常感谢小编们良心发见，在六、七期杂志中友情赠送的武士烈传和《VR》中结城晶的宣传画，简直让人酷呆了。不知能坚持多久?半年！半世纪（占便宜没够）?！只是贵刊所赠之宣传画多为对战类游戏（太合我的胃口了），而没有RPG、ACT、SHT等游戏。希望在下期赠送VR Ⅱ、VR Ⅲ、斗神传Ⅰ.Ⅱ、街霸ZERO Ⅰ.Ⅱ、龙虎之拳、饿狼传说、侍魂、豪血寺一族、格斗之王……

I LOVE THIS GAME!

上海　王广友



龙哥热线



图/郑州 朱卫强

Q 1、是否所有超任节目都有磁碟版？磁碟机能否对空白盘进行格式化？能否拷贝超任节目？能否洗掉磁碟上的内容？2、FC 的 RF 线能否用在 SFC 上？FC 的电源呢？

（信阳 周文辉）

A 1、一些卡带内带有 DSP、FX 等特殊芯片的游戏无法做成磁碟版，如任天堂公司出品的内藏特殊芯片的《马里奥 RPG》即没有磁碟版。目前市面的超任磁碟机都具有对磁盘进行格式化，拷贝、删除磁盘内容等基本功能。2、FC 的 RF 线和电源可以和 SFC 通用。

Q N64 为什么从 4 月 21 日延期至 6 月 23 日才发售呢？（上海 刘立军）

A 据消息灵通人士所探得的消息，N64 延期发售的主要原因有三：一是 N64 的心脏—64 bit CPU 生产不足，不能如期达到任天堂最初期望的生产台数；二是软件不足，如果 4 月 21 日发售的话，就只能同时发售《超级马里奥 64》一个软件，推后二个月，就可以同时发售三款游戏了；三是这次任天堂对软件商的要求极高，不允许简单地将 16 位或 32 位的游戏移植到 64 位机上，而是要求做出真正的 64 位游戏，能有幸得到 N64 开发工具的游戏商需要更多的时间来制作游戏。

Q 怎样才能将电脑的 CD－ROM 与 SFC 磁碟机相连，直接读出数据呢？

（浙江 沈一开）

A 首先要求 SFC 碟机上有能和电脑通讯的 25 针接口，以博士Ⅵ为例（其它磁碟机略有不同），用 25 针并口电缆将碟机与电脑并口相连，然后打开磁碟机和电脑，碟机菜单中会显示“电脑接驳中”信息，将光标指向所要拷入的内存单元（一般为 A），之后将超任光盘放入电脑光驱中，运行博士机专用的 TSF 或 TSF2 传输软件，输入光盘中所要传的游戏的第一个文件名（如 32M 的《街霸》在光驱上为 SF32001A－D 四个文件，第一个文件名即为 SF32001A），即可传送游戏至碟机 A 区内，之后再换区传入下一个文件直至四个文件都传完，之后就可以用碟机玩该游戏了。

Q 新版世嘉土星机器后面有三个接口，其中两个分别是电源和视频输出，还有一个长方形的接口是什么？有什么用途？

（北京 SPCT）

A 这是土星的 COMMUNICATION CONNECTOR 端子，即与外部交换资料用的通讯端子，主要用途有利用电话线进行通讯对战，接驳专用的 CATV（有线电视）频道等等。不过，这些功能目前在内地还无法用上。

Q “小教授”A 型学习机上的软驱能否玩超任磁碟游戏？

（包头 张赫）

A 市面上的学习机大多都是用任天堂 8 位机改制的，少数是用世嘉 16 位机改制的，它们和超任 16 位机完全不兼容，故都不可以玩超任磁碟游戏。

Q 任天堂 64 位游戏机的游戏卡带容量大约是多少？（郑州 黄平）

A 任天堂 64 目前已出或将要出的游戏卡带容量大都是 64Mbit 或 96Mbit，如 64M 的有《超级马里奥 64》，《STARFOX 64》，《WAVERACE 64》，《卡比之星 64》，96M 的有《STARWAR》，《超级马里奥赛车 64》；并且这些卡带大多都带电池记忆。由于卡带使用了新型压缩技术，故游戏实际容量为卡带容量的数倍。

Q 次世代机的解析度既然比普通电视高，但在演示电影或动画时，为何却没有电视节目中那样清晰呢？（能明显地看到有小碎格在移动），这是否与 GAME CD 盘的质量有关呢？

（沈阳 高东平）

A 这不是 CD 盘的质量问题，次世代机的解析度一般是指其在显示静态画面或游戏画面时的解析度。当播放电影或动画时，因为 CD 盘的容量及数据传输率有限，就必须对活动画面进行大幅度的的有损压缩，才能实现连续播放。故图像的清晰度不是很好，老实说，由于专用解压缩硬件成本的问题，次世代机的动画播放机能比起现在流行的 VCD 影碟机还稍逊一畴。

Q 我有一盘 FC 卡带《最终幻想Ⅰ·Ⅱ》，为何每每不能正常运行，经常死机、花版，要反复开关机才能进入游戏。而且《Ⅰ》可以存储进度，《Ⅱ》则不能，为什么？

（湖北 闯关卒）

A 这是盗版合卡经常出现的问题，原因是其中的游戏选择电路不良，而且这类盗版合卡的电池记忆区通常只有一个，在你的卡带中是将其用作了《最终幻想Ⅰ》的电池记忆，故《Ⅱ》就没办法记忆了。



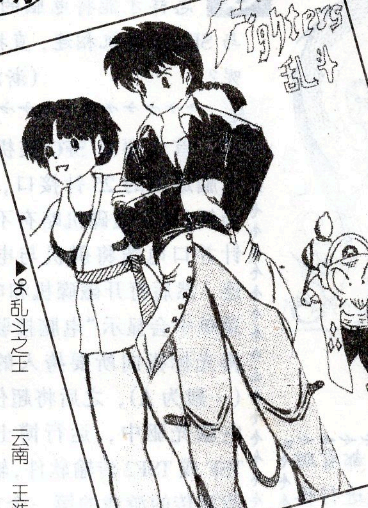
图《SHADOW PHOENIX》/郑州 朱卫强

第16期

稿件尺寸104×152mm，稿件请用钢笔或碳素笔，请寄原稿，复印件不用，来稿要求有创意。

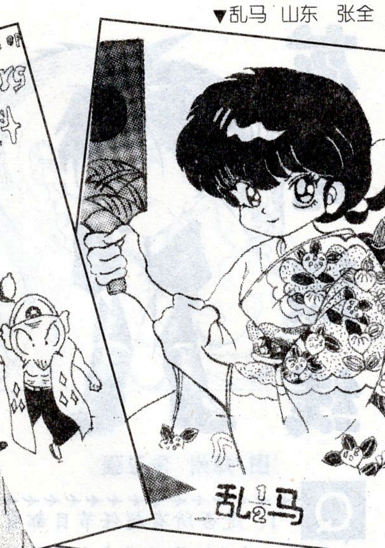
开办至今已经第十六期了，得到广大玩友的支持与厚爱，信件来自全国各地，甚至是遥远的东瀛和远隔万里的瑞典。这里是玩家和画迷们趋之若骛的地方；是大家的"笔"武场。相信大家都知道"神笔马良"的故事，但愿大家能用画笔画出自己的理想，画出一道绚烂美丽的彩虹横跨在我们之间，永远在这个属于闯关族的家园翱翔！《乱马》第二辑今次刊出，下期也许就要和樱木花道等灌篮高手们同行了。由于稿件众多，许多优秀作品只能被我忍痛"毒手雪藏"，请大家原谅！时值新学年我要对大家说的是"好好学习，天天向上"！

廊主：SHADOW PHOENIX



▶96乱斗之王 云南 王浩宇

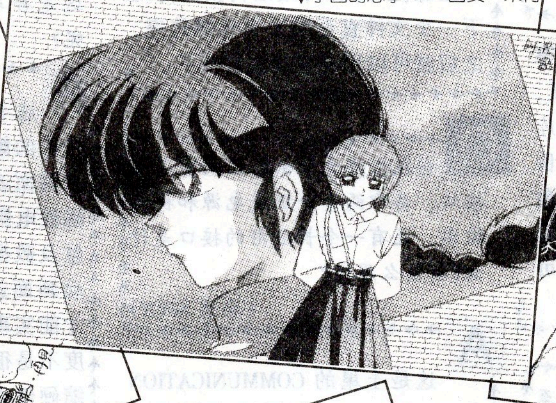
▼乱马 山东 张全





◀珊瑛 沈阳 韩路雨

▼小茜的心事 西安 朱柯



▼乱马 安徽 叶晔



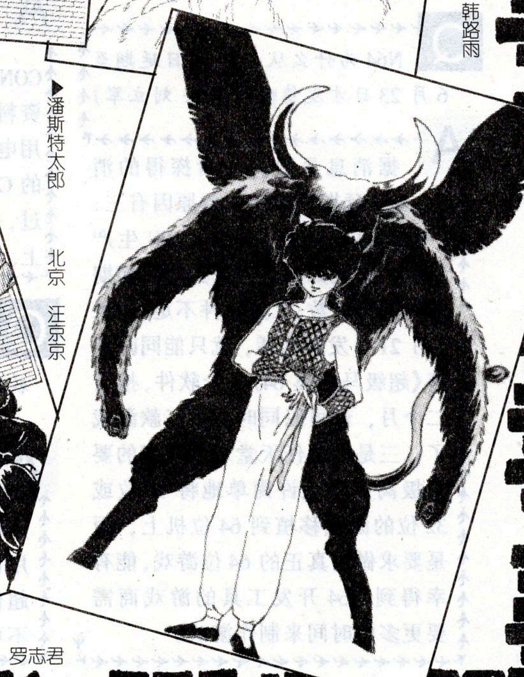


◀响良牙 上海 俞汀



▲乱马 广东 罗志君

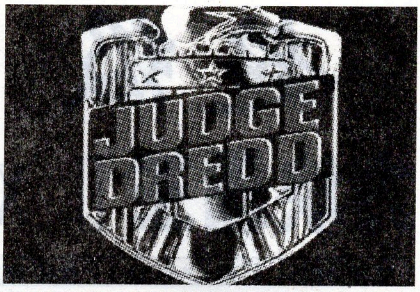
◀潘斯特太郎 北京 汪京京



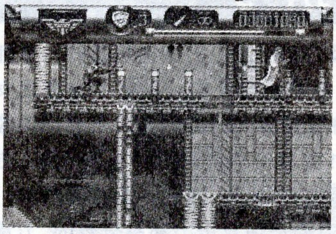
特警判官

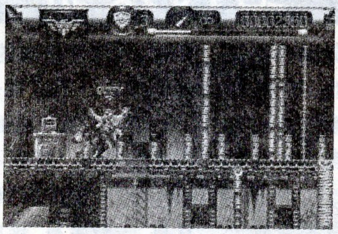
机种 MD	厂商 ACCLAIM
类型 ACT	容量 16M

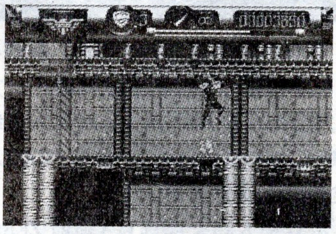
在未来的某个时代有这样一种人——他们集执法、审判与行刑于一身，他们精锐、正义、冷酷，他们就是特警判官。乔治·爵德就是其中最优秀的一员，并一向认为法律是公正的。虽然他个人很正直，但有时也使人蒙冤。而在一次阴谋中成为牺牲者的他，终于明白了如果法律操纵在坏人手中时，公正就不会存在，愤怒的他终于端起了复仇的枪。

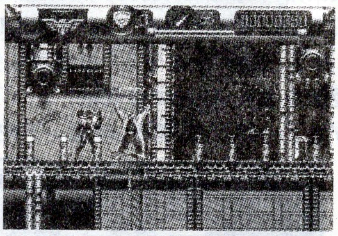


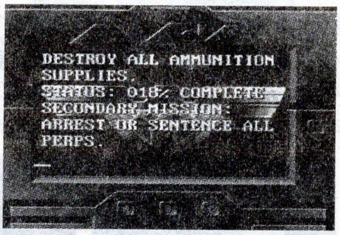
一款根据动作巨星史泰隆主演的影片而改编的游戏！


▲他手持的是特警判官专用的超级武器，可发射多种弹药。

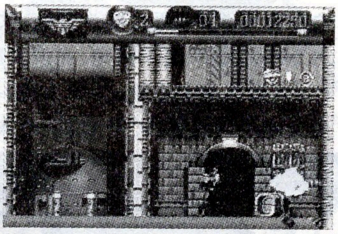

▲有时可以用拳脚来对付敌人。


▲有的地方需要攀爬。


▲将投降的敌人逮捕就可以了。

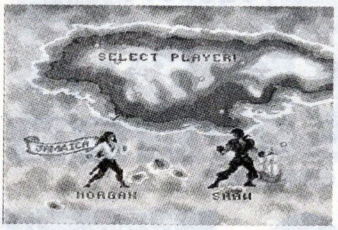


▲可以用计算机查询资料。

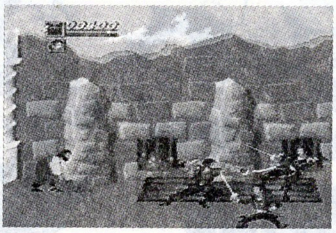

▲将这些废料桶全部炸毁就算完成任务了。

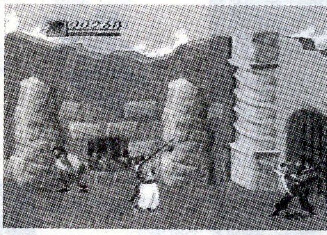

▲这是根据同名电影改编的游戏。


▲我一定要找到埋藏在岛上的财宝。



▲游戏可以选择两名主角——摩根和肖。


▲用刀或剑与敌搏斗是很需要技巧的。


▲必要时还要按Z键进行防御。


▲有时还要乘坐小车前进并杀敌躲障碍。

根据同名探宝历险的动作影片改编的ACT！



由著名动作片导演哈林所指导的影片《割喉岛》(CUTTHROAT ISLAND)讲述的是欧洲文艺复兴时代航海家与坏蛋为争夺埋藏在“割喉岛”上的财宝而进行的冒险。影片中既有凶狠地搏斗，又有惊心动魄的海战，而这些又都在游戏中展现出来。并且游戏中还可以连用不同的主角，一名执刀、一名执剑，招式略有不同，而能否得到隐藏的财宝，就要看你的了。

机种 MD	厂商 ACCLAIM
类型 ACT	容量 16M

割喉岛

预测六:读者编着看吧。

超级 方块霸王Ⅱ X



机种 ARC	厂商 CAPCOM	类型 PUZ

CAPCOM 的"绝代双骄"火拼了！

看题目就知道它与《街霸》系列有不可分隔的渊源吧，可不是格斗游戏啊，是对战……方块游戏，即 PUZZLE，英文原意为难道，后因英文报纸上的填字游戏为"CROSS WORD PUZZLE"以至 PUZZLE 成为现今智慧方块类别游戏的代名词。

游戏中人物全部选自《街霸 ZERO 2》及《恶魔战士之吸血鬼杀手》两款格斗力作，共 8 名角色，两款游戏各占 50%。如果搞不清楚，在选人画面时你一定会以为是什么《街霸 KIDS》版，为什么呢？原来全是 Q 版的，上边是大家最的熟悉的"升龙系"两大"柔"——"红白柔"隆和肯、人气度最高的春丽及《ZERO2》中的据说是隆的一号拥趸的樱花。下边则是来自魔域的幽灵们，苏格兰的夜之女王、中国的僵尸丽丽、号称鬼怪猎人的多纳文以及想当偶像明星的猫女。阵容不错吧！游戏与《泡泡方块》系统相似，方块分为"一般宝石"和"救援宝石"两种，两种一起才可消去。且将"一般宝石"排成四角时会增加攻击力和高分数的"力量宝石"，可将自己宝石消去而移至敌方的"反击宝石"，以及神秘的幸运的"彩虹宝石"。使用"反击宝石"时画面中央的 Q 版角色会使出很可爱的必杀技画面，好好玩哦！

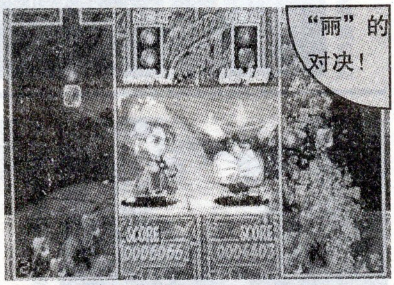
喔，走啦，去玩方块了，别总打街霸了，轻松一下吧！



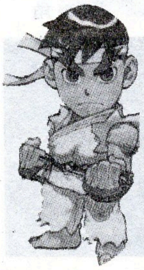
▲选人画面很是可爱吧！

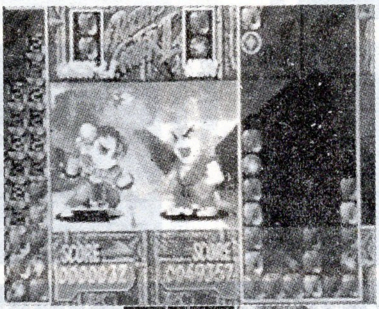


▲实现什么?梦的对决(恶魔战士 VS 街霸)。



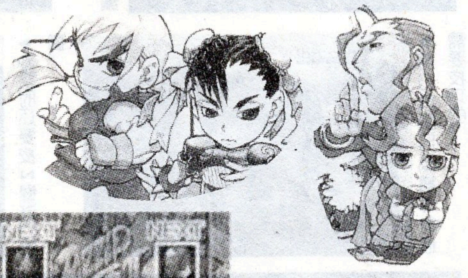
▲春丽打得丽丽快哭了，何必呢，全是"丽"。

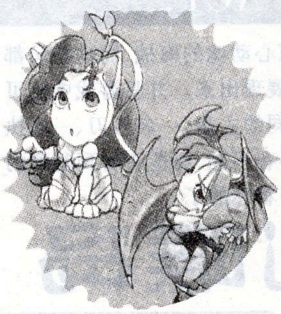






◀春丽要 OVER 了，KEN 露出会心的大笑，春丽能否反败为胜呢？







▲哇，猫女的超必杀——地狱恶灵杀，原作中它的出法和豪鬼的"瞬狱杀"一样。





▶两位不要动怒呀，都是好朋友！

96·9期 目录

邮购信息

一、《'九五典藏本》 每册23元(含挂号1元)
二、《'九四典藏本》加印版,每册19元(含挂号1元)
三、《秘技宝典》原价22元(上、下册)、特大优惠价13.20元(上、下册)
四、《电子游戏软件》杂志96年第4~12期,每册5.40元

以上邮购书刊全部免收邮费,杂志地址及邮编见下,请在附言栏写明邮购品种及册数,款到后三日内发货,便捷快速。

社论

编委会成立……1

名家谈游戏

我国电子游戏机市场及其发展……2

特稿

名作移植续作风云卷……33

论尽江湖

游戏新闻眼……3

世嘉世家

最强之道

——《幽游白书 魔强统一战》研究(下)……7

玩具总动员……10

漫画地带……12

天堂任鸟飞

街头霸王ZERO 2……14

巫术·外传Ⅳ——胎魔的鼓动……15

天方夜谭——沙漠的精灵王……16

飞越星夜草原……17

吞食天地(GB)……18

PC CHANNEL

电脑游戏月旦评……41

《RIPPER》攻略……45

《FADE TO BLACK》攻略……50

狂岛浴血2220……56

铁骑喋血 & PC秘技……58

INTERNET与PC GAMES 2.0……60

次世代天空

PS前线之杀手一号……22

女神异闻录……23

侍魂 斩红郎无双剑……24

皇家骑士团……25

野战军团……26

一场游戏一场梦

游戏制作入门(八)——从最简单的RPG入手……29

新手培训车间

趣味水平测试……61

秘技天地

秘技偏方……63

大视野

影碟机与游戏机的结合……67

蓦然回首

人间五十年之五:战国游戏的时间跨度……70

闯关族的家

闯关族的家……72

大墙画廊……75

电玩大排档

特警判官、割喉岛(MD)……78

超级方块霸王Ⅱ X(ARC)……79

月刊．每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长:文若 主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
地址:北京宣外大街西草厂街39号
邮编:100052
电话:(010)63033556
印刷:北京新华印刷厂
北京新华彩印厂
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:5.40元

编 者 的 话

本期杂志与以前各期有明显的不同。首先映入大家眼帘的是封面——美丽的《VR 战士》莎拉。九月份杂志的中插是她腿部动作的大特写。这位动作敏捷，腿技超群的女斗士竟被首脚分离。其次是彩页增至 28 面，养眼不养眼，读者只管看。因印刷技术上的限制，黑白内文减至 64 面。第三是编排风格上，由于彩页介绍了多部游戏，得以腾出页码集中刊载几部游戏大作的攻略和故事。本期除推出红透半边天，人气度极高的《'96 格斗之王》外，介绍了当前有一定代表性的次世代游戏《月花雾幻谭》、《生化危机》、《"龙珠 Z 之伟大的龙珠传说"之"葵花宝典"》，以便于玩友们对次世代机有更深的认识和兴趣。有些读者说我只有 FC 和 MD，买不起次世代机，看它干什么？其实现在买得起与否并不重要。买得起的不一定是玩家，买不起的不一定是菜瓜。重要的是能跟上世界潮流，掌握游戏业的动向，培养自己的兴趣趣向。有一天财力许可时，能毫不犹豫地买一台自己称心如意的游戏机。那时的快乐将是真正的快乐。

在制作本期内容时，得到香港《GAME PLAYERS》杂志的慷慨鼎力相助，在此一并致谢。

97 年杂志征订通知

97年杂志仍为月刊，每期彩页 20 面，黑白80面，封面覆膜，定价每本 6.40元。

生计所迫，97 年杂志再度涨价。虽有斩客之嫌，绝无坑人之心。长袖善舞，庶可挥洒自如。信任杂志者，快步跟进。心有疑虑者，踟蹰观望。"革命"不分先后，闯关之家大门永开。

订阅办法：

一、即日起速到附近邮局订阅，记住邮发代号 82—648，全年 76.80 元，半年 38.40 元，一季度 19.20 元。

二、通过邮局汇款，向杂志社发行部邮购，邮费免收。(如挂号每本另加 0.50 元)。每期出刊次日寄出，快速便捷。

邮购地址：北京宣外大街西草厂街 39 号

邮编：100052

收款人：电子游戏软件杂志发行部收

联系电话：63033556

请将你的地址、姓名、邮编、购买期数正楷写清楚。

邮 购 信 息

一、《'95 典藏本》(不是盗版)每册 23 元(含挂号费 1 元)

二、《'94 典藏本》最新加印版，每册 19 元(含挂号费 1 元)

三、《秘技宝典》原价 22 元(上、下册)，特大 6 折优惠价 13.20 元(上、下册)

四、《电子游戏软件》杂志 96 年第 5—12 期，每册 5.40 元

以上邮购书刊全部免收邮费，杂志地址及邮编见左面，请在附言栏写明邮购品种及册数，款到后三日内发货，快速便捷。

另：《96 年 1—6 期合订本》将于十月下旬出版，现已接受邮购，每本 27 元，详情见第 45 页广告。

编者按：上海市关于营业性游戏房的新管理法规于9月1日正式出台，这标志着这个目前国内最繁荣的街机市场从此走上了依法而治的轨道。

在此之前，上海市也曾颁布过关于娱乐场所与游戏机房的专门管理法规。但随着时间的推迟，特别是继世嘉、南梦宫等国际大手电玩企业进驻之后，原有法规与实际情况不能和拍、甚至发生冲突的情况屡有出现。在进行了多次国内外考察、并综合了业界与社会意见之后，新法规于今年初交付市人代会讨论得到通过。

与原来相比，新法规在有奖游戏、游戏房面积与照明等方面规定得更为严格，整个立法概念明显向大企业、大投资的方向倾斜，对电子游戏事业的发展起到了一定的导向作用。几年来，上海市场管而不死、放而不乱，有收有放、有堵有疏、健康有序。据我们所知，这是国内第一部正式的游戏机房管理法规，标志着国内营业游戏机市场在正规化、法制化方面迈出了重要的一步。

我们坚决和完全拥护这部法规，并认为它对全国各地的游戏机市场管理都有指导和借鉴意义。本刊全文发表这部法规，并在近期发表本刊记者撰写的关于上海游戏机市场的情况，及世嘉、南梦宫等公司的意见，也希望广大读者就此发表意见。

上海市营业性游戏机房、台球室管理规定

第一条 根据《上海市文化娱乐市场管理条例》和《上海市文化娱乐市场管理条例实施细则》，制定本规定。

第二条 凡在本市开办营业性游戏机房、台球室的，应当遵守本规定。

第三条 上海市文化局是本市营业性游戏机房、台球室的主管部门，上海市社会文化管理处（以下简称市社文处）组织本规定的实施，并负责全市营业性游戏机房、台球室的具体管理工作。

各区、县文化局负责本地区内除星级宾馆外的营业性游戏机房、台球室的日常管理工作，业务上接受文化局的监督和指导。

第四条 开办营业性游戏机房、台球室应当具备下列条件：

（一）营业场地面积在200平方米以上，台球室在40平方米以上；

（二）场所的结构安全、合理，消防设施齐全、有效；

（三）出入口设置明显的指示牌，门向外开启，营业场地面积超过120平方米的，有两个以上的出入口；

（四）有足够的光亮，夜间开放有必要的照明设备和停电的应急措施；

（五）负责人取得市社文处颁发的《上岗合格证》；

（六）游戏机房内通道在2米以上，台球室内球台间距在1.5平方米以上；

（七）有必要的管理制度。

第五条 开办营业性游戏机房、台球室的按照下列规定办理审批手续：

（一）在星级宾馆内开办营业性游戏机房、台球室的，应当向市社文处提出书面申请，市社文处应当在接申请书之日起二十日内作出审批决定，对符合条件的，发给由文化部统一印制的《文化经营许可证》（以下简称《许可证》）。

（二）在其他地方开办营业性游戏机房、台球室的，应当向所在地的区、县文化局提出书面申请。区、县文化局应当在接到申请书之日起十日内提出审核意见，报市社文处核准。市社文处应当在接到提请核准报告之日起十日内作出书面答复，经核准的由区、县文化局发给《许可证》。

（三）申请单位凭《许可证》再向公安、工商行政管理部门申请领取《治安管理许可证》和营业执照。

以上三证不全，任何单位不得擅自开办营业性游戏机房、台球室。

《许可证》每年验证一次。

第六条 需临时举办营业性游戏机房、台球室活动的单位，应当提前十日按前条规定的程序向有关部门申报，经批准后方可举办。

第七条 申请开办营业性游戏机房、台球室应当提供下列材料：

（一）申请书；

（二）场所负责人持有的《上岗合格证》；

（三）场地设置平面图；

（四）游戏机的机种、型号、游戏方法文字说明或者台球型号；

（五）消防合格证书；

（六）营业场所的房地产权证书或者房屋租赁合同；

（七）工商行政管理部门出具的名称核准书（申请增加经营项目的，提供营业执照）；

（八）其他有关材料。

第八条 营业性游戏机房、台球室的经营者、歇业或者变更法定代表人、经营方式、经营范围、营业地址，应当按照开业的申请程序，到有关部门办理变更或者注销手续。

第九条 营业性游戏机房使用的游戏机机种应当向市社文处申报，经核准并张贴使用许可证后方可使用。

第十条 营业性游戏机房、台球室的经营者应当遵守以下规定：

（一）禁止使用具有反动、淫秽、色情、封建迷信和凶杀暴力等有害内容的游戏机磁卡；

（二）禁止使用未经市社文处审核的游戏机磁卡和机种；

（三）禁止设置老虎机、苹果拼盘机、角子机、牌机及类似的游戏机进行经营活动，禁止进行以任何形式换取现金、奖券、奖品的有奖经营活动；

（四）禁止提供营业性游戏机进行赌博活动，每台游戏机应在其正面用文字注明游戏方法；

（五）在醒目位置展示《许可证》，《许可证》不得转让、租借、伪造或涂改；

（六）游戏机房禁止向未成年人开放；

（七）禁止营业性游戏机房、台球室房转承包经营；

（八）在营业时间内，应当有持有《上岗合格证》的负责人值班。

第十一条 营业性游戏机房、台球室应当在醒目位置公布价目表，实行明码标价。

第十二条 不得在公共图书馆、博物馆、美术馆、医院、中小学校、幼儿园、少儿活动场所和陵园、公墓场所内开办营业性游戏机房。

禁止在道路、弄堂、绿化地带、集市等露天场所以及青少年活动场所和中小学校周围200米范围内设置营业性游戏机房；

第十三条 经营单位应当做好本单位的安全防范工作，维护好经营场所秩序，并按照规定配备治安安全保卫人员。

第十四条 营业性游戏机房、台球室应当于每月10日前将上一月的营业报表报市社文处或者区、县文化局备案。

第十五条 对检举或者协助查处游戏机房、台球室经营活动中违法案件有贡献的单位和个人，文化行政管理部门应当给予表彰和奖励。

第十六条 文化娱乐市场的稽查人员应当定期或者不定期对营业性游戏机房、台球室进行稽查。稽查人员执行公务时不得少于两人，并应当向当事人出示文化部统一印制的《中华人民共和国文化市场稽查证》。有关单位和人员应当如实反映情况，提供材料，不得拒绝、阻挠。

第十七条 对违反本规定的单位和个人，由市或者区、县文化行政管理部门按照《上海市文化娱乐市场管理条例》的规定给予处罚。

第十八条 本规定由上海市文化局负责解释。

第十九条 本规定自发布之日起施行。

You Xi Xin Wen Yan

欲知游戏新闻，请看

游戏新闻眼

主持人：邱兆龙

EVENT

成都整顿电脑市场 所有电脑游戏厅一律关闭

（本刊讯）四川成都市日前宣布该市所有电脑游戏厅一律关闭。近一两年来，成都市街头出现许多电脑游戏厅，按小时收费玩计算机游戏，许多青少年包括不少大学生出入其中。有关部门虽制定了不少规定，但黄色游戏泛滥其中，防不胜防，一直得不到根本控制和治理。事实上计算机上的黄色游戏一直困扰着家长与社会，应该引起计算机业界的高度重视。否则将会妨害计算机事业的发展和在国内的家庭普及化。

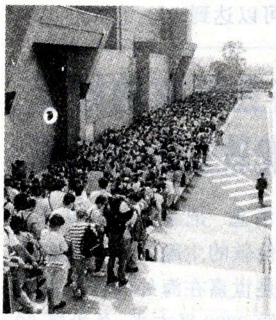
SCOOP

游戏界的最高盛事 96东京游戏展开幕

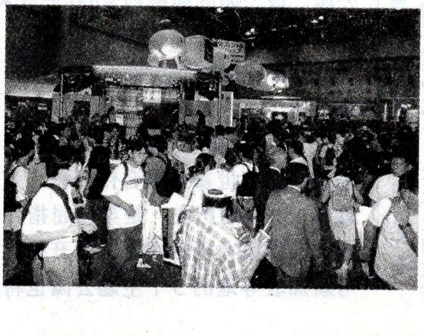
（本刊日本综合消息）汇集了日本电玩界87家大公司、350个游戏节目的“96东京游戏展”于8月22日至24日开幕，该展览由去年11月成立的日本计算机娱乐软件协会主办(简称CESA)。

展览会中新作叠出，盛况空前。许多高期待度的游戏前都排起了长队，柯纳米推出的“心跳纪念品”宣传卡更是被一抢而空。世嘉、索尼、任天堂也进行了不遗余力的宣传，SEGA、PS、N64等分别展出了自己的大作。

CESA同时宣布，从下一届游戏展开始，将设立CESA大奖以奖励那些成绩突出的游戏软件，其前景值得注意。



▲开幕的当天，参观者排队的景象蔚为壮观。



▶会场内的参观者可谓磨肩擦踵。

SCOOP

I'MAX亏损1亿日元 上海所设专业被迫终止

（本刊上海专讯 记者KEN）本刊对上海交大电玩专业所作的连续报道，使得该专业的入学情况踏进了空前高涨的牛市。据来自此地的消息称，新学期开学伊始，便有数以百计的玩家涌入报名，令该校教务处不知所措。

但据来自I'MAX的消息称，由于该公司今年仅出版了四个软件，利润亏损额达1亿日元，已无力兼顾海外事业的发展，故而已计划终止同上海方面的合作。

作为I'MAX投资设立的一个专业，上海交大“爱依玛克斯计算机多媒体音像制作专业”仍然被保留了下来，但已不再涉及电子游戏方面的任何内容，而仅仅是普通的多媒体计算机程序设计。据悉上海方面已经接到了日方的正式通知。

上海交大电玩专业的夭折，在某种程度上减缓了我国电玩业发展的脚步。在此之后，又会有哪一个公司来重做“食蟹人”呢？且让我们拭目以待。

TOPICS & ETC.

任天堂经常利益下降七成 经济巨人遭遇困境

（本刊日本综合消息 记者KEN）任天堂96年9月份的经常利益为190亿日元，与前年同期相比减少了近70%。对于这个曾经是家用电玩界的巨人来说，这无疑是沉重的打击。

造成任氏利润减少的主要原因是其16位机的销量大幅度下降，以及新型64位游戏机的发售陷入了苦战。由于缺少有力软件的支持，N64今年下半年的销量令人担忧。据预测97年3月份任天堂的经常利益为550亿日元，仅为全盛时期（93年3月）的三分之一。

根据业界的推算，到9月中旬N64的日本出荷台数将为80万台，但其中只有7成能够为各专卖店所消化。由此，任氏决定将其在国内滞销的主机转向美国销售，然而前景依然无法乐观。

照任天堂原订计划，到97年3月N64的普及量应可达到国内外500万台，现在这个目标已降低到了300万台。由于大幅度降低超任的售价，任天堂在该项目上的收益减少了600亿日元。

另据来自东京和大阪的消息，此地的专卖店在7月中旬已有N64的二手机出售。在日本桥的GAME MAP等店家中，待出售的二手主机更是多达数十台，却依然乏人问津。

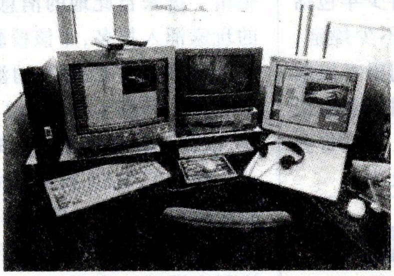
TOPICS & ETC. 史克威尔发掘美院学生 有意向更广泛的CG领域发展

(本刊日本综合消息　记者 KEN）鉴于本社软件开发需要大量 CG 技术人员，且目前国内该方面人才相当缺乏，日本史克威尔公司最近决定，向美院学生传授 CG 制作技术，并选择其中成绩优异的毕业生作为本会社的正式职员。

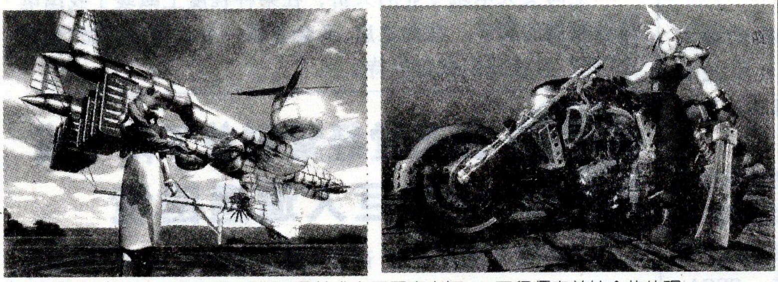
该制度的限定人数为 50 人，一旦发生缺额便随时补充。年初，史克威尔已经开始试行该制度，目前有 20 人估计在明年春天将会转为正式职员。

史克威尔将于十二月发售的 RPG“最终幻想 7”，是全 CG 构成的游戏节目。而该公司正有意向更高 CG 技术的方向发展，今年分别在美国的加州和夏威夷开设了分公司，并广泛进行了人才招聘，其目的是要用日本的游戏技术与美国的 CG 技术制作出影响力更大的作品。

据史氏宣传部称，该公司将于 99 年推出一部全 CG 影片，而目前已经聘请了为电影《阿波罗 13》制作特技的大牌好莱坞电脑工程师，影片也正在制作之中。这一切都表明 SQUARE 正向国际电子巨人的方向大步前进，也证明游戏业这种技术和资金密集型的行业具有无比的活力，国人应当尽早意识并重视起来。



▲这是 SQUARE 公司本部的美工工作室环境。



▲超巨作《FF7》的 CG 宣传画，可以说是艺术家天野喜孝与 CG 工程师完美结合的体现。

TOPICS & ETC. 史克威尔让步 合作协议达成

(本刊日本综合消息　记者 KEN）濒临破裂的连锁店产品销售计划，由于史克威尔的让步而柳暗花明。9 月 3 日，CAPCOM、南梦宫、ENIX、柯纳米和 HUNSON 等五家公司发表声明，表示将参加史克威尔的连锁店销售。

史克威尔于年初设立了全资公司 DIGICOMP，以负责建立销售游戏软件的连锁店，并号召各大公司加入。但由于该公司史氏色彩太浓，加上在滞销品返还问题上意见不统一，与 CAPCOM 等五社的谈判一度陷入僵局。经过艰苦的舌战与讨价还价，史克威尔终于在最后一刻宣布让步，从而使业界一批大手企业最终加入到自己的销售阵营中来。

EVENT PS 畅销全世界 累计出荷量突破 700 万台

(本刊日本综合消息　记者 KEN）据日本索尼电脑娱乐公司（SCE）发布的消息，截至 8 月底，该公司生产的 32 位元游戏机“PLAY STATION”在全世界的出荷量已经达到了 720 万台。其中日本本土 350 万台，美国 210 万台，欧洲 160 万台。SCE 希望到明年 3 月，PS 在日本国内的出荷量可以达到 500 万台。

HARDWARE 新型影音器材将进入家庭 DVD 十月正式发售

(本刊日本综合消息　记者 KEN）被誉为『次世代映像情报记忆媒体』的数码映像 CD(DVD)，将于今年正式发售。采用统一格式的 DVD 主机，分别由东芝、松下、日立、先锋从十月份到十一份陆续推出，其普及版售价约为 7 万日元。（合人民币 5000 元左右）而与之规格不同的索尼，将迟至明年春天才推出自己的 DVD 主机，预计届时必然会又有一次格式大战。

使用十二英寸光盘的 DVD，其信息储存量是普通 CD－ROM 的 5 倍以上。使用在映像方面，其画面效果与音响效果都大大超过了现有的影碟（LD），至于在游戏主机与多媒体电脑方面的前景更是难以估量。据称，东芝将在年底首先推出带 DVD－ROM 的计算机，并希望到 2000 年 DVD 在全世界的普及量可以达到一亿二千万台。

由于防止软件盗版等技术滞后，预计年内可以推出的 DVD 专用软件将不会很多。其中的主要部分将是美国华纳兄弟公司 70－80 年代的电影，此外日本本土的软件也有一些在制作中，预定售价在 3000－5000 日元左右。

SCOOP 英格兰玩家的好运 世嘉伦敦主题公园开张

(本刊日本综合消息　记者 KEN）9 月 7 日，世嘉设立在英国伦敦的主题公园“世嘉世界”正式开始营业，这是世嘉在海外的首家主题公园。该公园的面积约 9700 平方米，总投资 80 亿日元（合人民币 6 亿 4 千万元），公园内设置了 230 台各类游戏设备，预计第一年的入园人数可达 170 万人次。

“世嘉世界”由英国最著名的不动产公司帕福德集团与世嘉公司合作开设。该集团在英国具有 150 年的历史，是英国屈指可数的娱乐企业。而世嘉在伦敦主题公园开张之后，在豪州与新加坡等地的 5 个主题公园也将陆续开业。

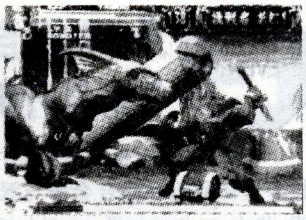
SCOOP

CAPCOM 推出新型基板并公布数款格斗新作

(本刊综合消息) 8月8日,在CAPCOM业务用游戏的新作发表会上展示了该公司最新的业务用基板"CP SYSTEM Ⅲ"。该基板可以于CD-ROM并用,CPU的处理能力是"CP SYSTEM Ⅱ"的四倍以上,数据的容量约为800Mb,还有半透明和扩大缩小机能等画面特殊效果,据称是实现了高性能、低价格化。



▲从《SF Ⅲ》的开发画面中,还不能了解游戏的精彩。



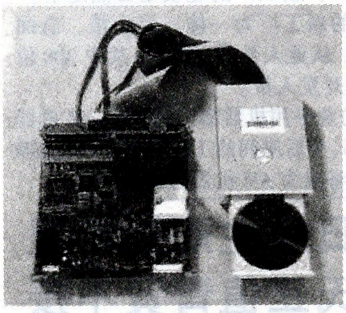
▲《WAR HAZARD》的风格有点象《VAMPIRE HUNTER》。



▲"X-MEN"与"SF"所组成的"八八舰队"。



▲3D版《SF》中隆的升龙拳该怎样发出来呢?



▲这就是"CP SYSTEM Ⅲ"街机基板。

使用该基板制作的第一款游戏是名叫《WAR HAZARD》的全新2D对战游戏;第二作则是万众期待的超级对战游戏《街头霸王Ⅲ》,该公司称制作这款系列的第三作是从三种不同的方案中经过讨论后决定的。此外,CAPCOM也加入了3D格斗游戏的制作行列,将以"街霸"系列的人物制作一款3D格斗游戏;而使用"街霸"和"X-MEN"两作人物的《X-MEN VS STREET FIGHTER》也将在9-10月以2D对战形式推出街机版。

EVENT

土星软件制作集团GDNET组成即将发表数款超级大作

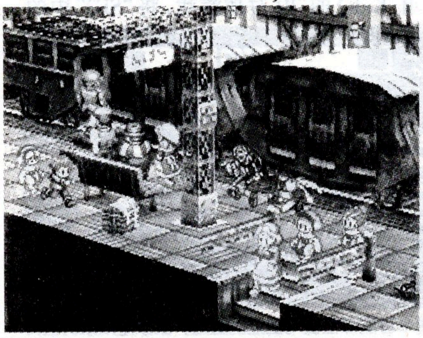
(本刊日本综合消息) 一个由多家大软件公司参与的游戏软件制作联合体"GDNET"日前在日本成立,该联合体的成立为世嘉土星注入了新鲜的血液。

GDNET是"GAME DESIGNERS NETWORK"的简称,意即"游戏设计师工作网络"。目前已经加入的有著名的GAME ARTS、TREASURE、以及制作过"天地创造"、"盖亚幻想记"等大作的QUINTET等九家会社。联合体同时也号召其他会社的积极加盟。

比较各软件公司单干而言,联合体在经济来源方面有可靠的保证,且互相之间经常进行技术交流,对创作优秀软件极为有益。联合体只宣布了加盟土星的计划,并表示绝不会向其它机种作移植。

GAME DESIGNERS NETWORK

与联合体同时宣布的是GDNET将推出的一系列大作。其中有GAME ARTS的"格兰蒂亚传说"、"卢那Ⅰ"、"卢那Ⅱ"、"卢那学院"等超级RPG巨作,还有TREASURE的动作游戏"SILHOUETTE MIRAGA",这对于土星的拥有者来说无疑是一大福音。



▲具有产业革命时代气息的3D RPG《GRANDIA》。

另据来自日本的消息称,某S社某S君与某M君的共同作品,某有名游戏的大作RPG土星的移植工作正在计划中。该消息是否意味着X社将加入土星呢?一切尚有待证实,请读者注意本刊今后的追踪报导。

TOPICS & ETC.

南梦宫拓展业务向欧洲、中东发展

(本刊日本综合消息 记者KEN) 老牌电玩企业日本的南梦宫正努力开拓欧洲和中东地区的市场。9月份,南梦宫欧洲分公司在欧洲各国的子公司已分别成立,到明年春天,该公司在英国、意大利、原独联体、以色列等国的分店将陆续开张。南梦宫并计划在未来三年内在欧洲和中东增加至少二十五家分店。

南梦宫在以上地区采取的手法与在中国一样,也是采取与大商厦合作,建立室合型游戏中心的模式。明年春天开张的六家店铺,总投资额达21亿日元,预计每年可盈利20亿日元以上。

只言片语

★以《RPG工具》闻名的ASCII公预定97年1-2月发行《S·RPG工具》。

★令人战栗不止的《BIO HAZARD2》已决定在PS制作了,但发行日未定。

★N64又预定在96年内发行一款类似《DOOM》的射击游戏《TUROK:恐龙猎人》。伍佑卫门的第5代《桃山幕府之舞》也将在N64上出现。

★再次以《西游记》为蓝本,被日人改得乱七八糟的PS版《东方珍游记》不乏给你一种新的感觉啊。

★以可爱的小恐龙造型为题的《REX》(假题)制作的3D动作游戏将在PS上登场。

★CAPCOM的动作游戏《X-MEN》也会继"街霸"英雄们之后移师PS了。

★NAMCO将推出大受欢迎的系列赛车游戏作品的第三集《山脊赛车3》。

EVENT

业界的自我完善 日本自行拆除70万台派金宫

（本刊日本综合消息　记者KEN）8月26日，全日本游技事业协同组合联合会等与派金宫有关的4家团体发表声明，将在98年前拆除70万台派金宫游戏机。

派金宫是一种在日本相当有名的赌博弹子机，自去年底到今年初更是以惊人的速度在发展，现在全日本的设置量已经超过了380万台。由于家庭主妇热衷于派金宫游戏而导致幼童无人照看而死亡的事件屡屡发生，加上变造游戏底板横行与黑社会的涉足，社会的舆论相当大。业界也因其高额胜负带有很强的赌博性，将其认定为“不适合社会的游戏机”。全日游联计划到明年3月先行拆除199534台问题比较严重的派金宫，最终在98年达到拆除70万台的目标。

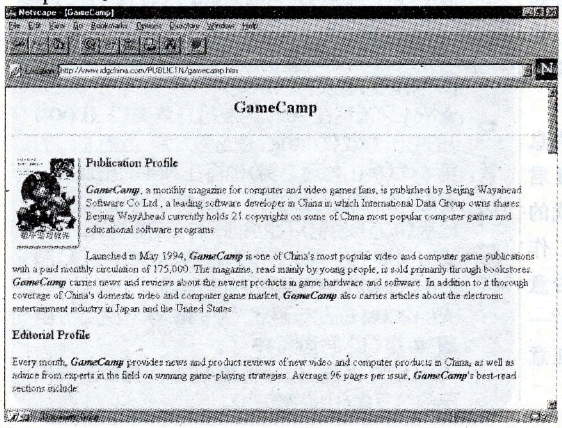
TOPICS & ETC.

美国国际数据集团(IDG)总裁麦戈文先生访问本社

9月12日上午，美国国际数据集团(IDG)总裁麦戈文先生一行三人访问了我社。IDG是电子电脑信息技术在信息服务、市场研究和技术预测等方面均享有世界信誉的大型跨国企业，1995年营业额超过14亿美元，在全世界75个国家和地区设有子公司，每年发表5万篇实验市场研究报告和技术发展预测报告，用21种语言出版265种有关报纸杂志。IDG在中国与15家报刊有密切的投资合作关系，包括《计算机世界》、《中国计算机报》、《国际电子报》等计算机权威报纸和《微电脑世界》、《中国计算机用户杂志》、《大众软件》、《电子游戏软件》等刊物。

麦戈文先生询问了杂志的出版发行情况，对杂志的工作给予了很高的评价。并就杂志海外发行、海外广告与IDG旗下《GAMEPRO》杂志的合作问题提出了一些建设性的意见。

PS：IDG在中国也建立了自己的HOME PAGE，其中专门有一页是介绍本刊的，如果想了解本刊的“商业机密”，请去下面地址：http://www.idgchina.com/PUBLICTN/gamecamp.htm。


Netscape - [GameCamp]

Location: http://www.idgchina.com/PUBLICTN/gamecamp.htm

GameCamp

Publication Profile

GameCamp, a monthly magazine for computer and video games fans, is published by Beijing Wayahead Software Co Ltd., a leading software developer in China in which International Data Group owns shares. Beijing WayAhead currently holds 21 copyrights on some of China most popular computer games and educational software programs.

Launched in May 1994, ***GameCamp*** is one of China's most popular video and computer game publications with a paid monthly circulation of 175,000. The magazine, read mainly by young people, is sold primarily through bookstores. ***GameCamp*** carries news and reviews about the newest products in game hardware and software. In addition to it thorough coverage of China's domestic video and computer game market, ***GameCamp*** also carries articles about the electronic entertainment industry in Japan and the United States.

Editorial Profile

Every month, ***GameCamp*** provides news and product reviews of new video and computer products in China, as well as advice from experts in the field on winning game-playing strategies. Average 96 pages per issue, ***GameCamp***'s best-read sections include:

Document Done

◀在这一页上，详细地介绍了本刊的具体情况。

SCOOP

基础坚实、步步为营 柯纳米落脚神户

（本刊日本综合消息　记者KEN）投资30亿日元的柯纳米业务用游戏机开发制造工厂日前在日本兵库县的神户市开工兴建，大约在97年春天可正式投入生产。

柯纳米原先的工厂设在神奈川县的座间市，随着事业的扩大，该工厂的产量已不能满足公司的要求。柯氏预计到97年3月，其业务用主机的需求量将会增加160亿日元，是今年同期的134%。新工厂的建设是必然之举。

设立在神户市西区的新工厂为一幢三层大楼，总面积达1万零3百平方米。从业人员约550人，其中300位是工人，另250位是技术开发人员。

今年5月，柯纳米的业务用机器部门分化为AM机器部和GM机器部两个分部，今后座间的工厂将主要负责GM机器的制造，而神户工厂将成为AM机器的研制中心。

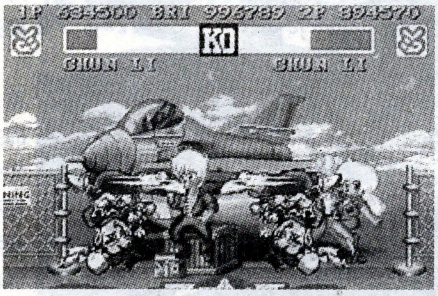
SOFTWARE

昔日霸主颓势尽显 任氏正值青黄不接

（本刊综合消息　记者SHADOW PHOENIX）几年来业界中红得发紫的“明星”——超级任天堂现在明显已力不从心。在次世代的猛烈围攻、东家的“新宠”N64推出、担纲厂商的“叛逃”等等诸多不利因素的“推动”下，明日黄花的姿态已经显出，软件发售数量明显减少，也无超级大作出现，下面我们介绍一下它的一些新作。

8月30日：“必杀弹珠机大全4”；8月31日：“正牌SANKYO　FEVER　实机模拟”；9月13日：“实现POWER摔角’96”、“波涛高尔夫——锦标赛版”；9月20日：“巫术外传Ⅳ”；9月下旬：“街霸ZERO 2”、“蜡笔小新”、“美少女战士”；10月4日：“WINNING POST2”（赛马）、“超级漫画英雄·体育馆之战”、“忍者乱太郎SPORT”；12月6日：“迷你四驱·光明之蝎”；12月20日：“忍者乱太郎3”；预定96年内发行的有：“我的女神”、“勇者斗恶龙Ⅲ”；发行日未定的有：“木偶奇遇记”、“面具”、“GOD”、“超级家庭滑雪训练场”、“唐老鸭”、“勾玉传说”、“超级俄罗斯方块2＋炸弹方块”。

值得注意的是，CAPCOM公司将在SFC上制作一款名为《街头霸王 Ⅱ Kids》的2D对战游戏，将“SF2”中的人物Q版化。此举实为仿效在日本大受欢迎的《VR战士Kids》，相信此作也会获得成功的。



▲两个春丽都在使用倒挂鹤脚踢，就象是双浆的直升机一样，不愧是在机场的格斗啊！

次世代天空

月花雾幻谭 ~ TORICO ~

月花迷雾
炫幻奇谭

有个古老的传说：如果有人能够去那不老不死之都——月之街，什么愿望都能实现！镇上的人和事又真的那么奇怪，雾之街、神圣之泉、风之门以及具有不可思议力量的赤土，这一切都如梦般的奇幻！而我，又到底是谁呢……

SS	厂商 SEGA	类型 AVG
	媒体 CD－ROM	发售日 96.6.28



“这样的旅程何时才能告终啊……，我已疲惫不堪，而我那失去的记忆在何时何处才能找到呢？真希望这个镇中能有人帮助我……”

第一章　凶兆篇

“真是难以置信，为什么把我关在这里？”望着这间狭小、昏暗的囚室，我坐在地上咀咒着。

角落的木板床上躺着一个光头的中年男子，看他翘着腿平静地躺在那里，似乎已习惯了牢狱的生活。听到我在叹气，一直未开口的他翻起身来，用手托着腮向我道：“你不是这个镇上的人吧，凡是外来的人都会被关在这里的。”

看到他与我搭讪，我抬起头，与他交谈起来，我将四年前我丧失了记忆后人们就叫我弗雷德的事对他讲了，他也对我说自己叫安东尼，是这里的常客。

虽然结识了安东尼，在囚室的寂寞少了许多，但我仍不能平静，“凭什么随便就将别人关在这里”我一次次地摇着那紧锁的牢门。可这却只是无济于事的发泄罢了。令我吃惊的是安东尼居然给了我一把钥匙，而且正是这囚室的。

“唉，我不是说过了吗？我是这里的常客嘛。”安东尼对吃惊不已的我说。

顾不了那么多了，我用那钥匙将铁栅门打开，走出囚室。回头望了一眼仍躺在床上的安东尼，我一把推开大门，啊——，我自由了！

当我刚刚跑出囚室，一名衣着咖啡色的衬衣的年轻男人从一旁的树丛中钻出来，并推开门走进囚室，朝安东尼问道：“喂，那个人已经走了吗？”

“你不是看到了，他已经走了。”安东尼冷冷地答道。

“可恶的家伙！”年轻男人不喜欢安东尼的语气，转身走向门口。

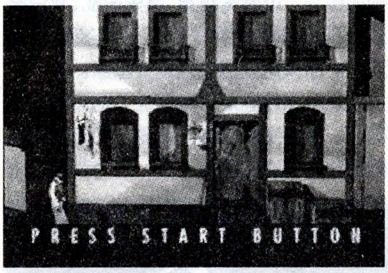
“喂，我可以出去了吗？”安东尼起身问。

“随你的便吧！”

我象没头的苍蝇一般在镇子中奔跑，在一口水井边上停了下来。上气不接下气，本想喝口水歇一歇，可井里并没有水，只有一丝风咻地吹到脸上，很凉。虽是白天，可镇上并没有什么人在街上走，静悄悄地，这一切使我感到恐惧，一刻也不愿在这里待下去了。



在离开这前，我想在镇中打听一下，试试会不会遇到能唤起我记忆的事或人。沿着用鹅卵石铺成的路上走，与以前到过的镇子一样，这里仍是由那些古朴的小楼房窄窄的街道而构成。不过，街上很少有行人走动，使整个小镇的气氛显得有些阴森。



这里的人和事也如镇上的晦暗一般，让人觉得既怪又神秘。那个开旅店的汉娜虽说话挺客气，但好象并不希望我住店，我还没说要干什么地就转身走掉了；而那个医生摩斯更是过分，甚至将我从诊所中赶了出来；镇子边上的小森林中有两个怪模怪样的木箱，一个门打不开，另一个里面放着一把不相干的钥匙；而且墓地中的众多坟墓中只有一座孤零零地没有摆着鲜花。唉，这个神秘的小镇一切都让我摸不清头脑。而且我在一座风车房前见到的那个一脸横肉、令我讨厌的男人似乎也总在跟踪我，也正是他在一进镇时就将我关进那囚室里的。我要做的就是尽快离开这里。



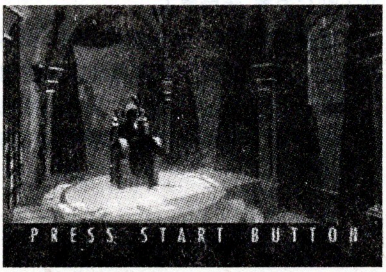
终于，我找到了城门，当我要打开它时，发现门上了锁。正当这时，追我的那个男人从后面走过来，“你别动！”他站在我对面冲我吼道，并显出蔑视的目光，“你想从这里出去，别做梦了！”

我退了一步，大声叫道：“你把我关起来，又跟踪我，到底想干什么？”

“干什么？就这样！”那男人猛地冲过来对我就是一拳。

我感到胃部一阵痉挛，剧烈的疼痛使我失去了意识，倒在那男人的身上。

当我醒过来时，发现我正在一幢豪华别墅的大厅中，面前正坐着一位身穿黑色礼服的长发男子，他的眼睛冷冷地盯着我从地上爬起来。



“你醒过来啦!”那绅士样的男人问道。

“你是谁?”我反问。

“我叫哥顿，是这里的主人，这个镇子也是我的，你叫什么名字?”

哥顿不紧不慢的腔调令我厌烦，而且我看见那抓我的男人也在这里，“我为什么要告诉你!”我忿忿道。

“你何必如此呢?”站在哥顿身边的穿红色套裙的金发女子这时开口了。

“我叫弗雷德。”我很不情愿地回答。

“弗雷德，我对你额上的纹章很感兴趣。”哥顿边说边用那冷冷的双眼盯着我的额头。

“你不会得到什么的。”

“为什么?”

“我失去了过去的记忆，这个纹章的事我也记不起了。”

“跟你说的果然一样呀，莎布。”哥顿转头对那女人说，然后又转头对我说:“这个镇里有一个传说。”

“传说?”这使我很感兴趣。

“不老不死之都——月之街，传说有人能够去的话，可实现任何愿望。”哥顿的眼神仍是那样冷。

“可这跟我有什么关系。”我不明白他在说什么。

“曾经踏足那个月之街的人，假如回到了现世，额头上就会被刻上一个纹章，而这个人也会失去从前的记忆。”一旁的莎布解释道。

“你说我是那种人吗?”

“那我可不知道。不过，我听说这个镇上有一条通往月之街的路。你去把它找出来吧。不然，我想你会没命的。”哥顿冷冷的腔调中略带威胁。

“你凭什么让我去干!”我并不愿信哥顿的话。

可哥顿已不愿在谈下去，对一旁站着的男人说:“杰德，带他出去吧!”

“是的，先生。”叫杰德的男人恭敬地答应着。

我跟着杰德走出了这豪华的府邸，在大门外，他对我说:“你真是太倒霉了，加油干吧!”说罢，转身离去。

望着高大的铁门内的豪华府邸，我不知该怎么办，“我的旅程就要在这样的地方告终吗?我已失去了自由，那个杰德也许还在暗处盯着我吧!我真的能寻回我的记忆吗?”

这时，在哥顿府的大厅中，莎布问哥顿:“哥顿大人，你真的相信有月之街吗?”

“哼，我只是在享受这个游戏，那个男人能否找到月之街都无所谓，如果没有这种事的话，这个镇上就太无聊了。”哥顿脸上显出得意之色。

我面对着那大铁门，思绪却没有中断:“住在这个镇的人幸福吗?有这样的地主……那个人的话在这里是绝对的吗?我怎样才能得救?我额上的纹章真的是那个月之街的印记，那种象梦一般的地方真的存在吗?”

这么多的疑问使我决心要查个水落石出，我觉得森林是个着手的好地方，许多传说中的神秘地点不都是在森林中的吗。

可来到林中，除了那两个木箱外一无所获。可这时杰德又出现并对我说这两个木箱就是安东尼所造的，但他不知它们做些什么。

“他可真是个怪人呀!”杰德一边嘟哝一边转身走了。

“果然还在跟着我，还说别人怪，他自己也好不到哪儿去。”我看着杰德的背影想。

没办法了，我只得去找那个摩斯医生，问问他是否知道关于月之街的事。摩斯还是那么冷淡，只对我说去那被烧的房子中看看吧!

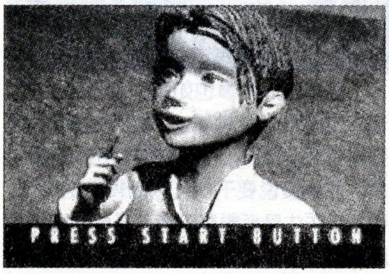
从摩斯的诊所大门正对着的小路走去，来到了一幢被火烧毁的房子前。我刚要进去，杰德又从后面走出来，说道:“看到了吧，这里的主人以前曾得罪哥顿大人……”。

“难道……!”

“对，是我按大人的吩咐放火烧了它，你小心别落到这下场哟。”杰德很得意地说道，说完哈哈大笑着走了。

“这些混蛋，太嚣张了!”我更感觉哥顿很疯狂。进屋去看看，屋里很乱，我只看到一只银制的大杯子以及一幅被烧毁的油画。原来这里的主人是位画家。

从小路往回走，我拐进了路边的一家花店。女店主罗丝亲切和蔼，与先前见到的那些冷冰冰的家伙不同，她对我说这里的人们都要为哥顿服务，谁也不敢违抗他的命令。她和她可爱的小儿子哈尔就是为哥顿提供鲜花的。



看着她家的鲜花，我却忽然想起那座没有鲜花的坟墓。善良的罗丝见我看着花发呆，就将其中的一枝红玫瑰送给了我。

虽然拿到了一枝花，但又看到了善良的人们被哥顿统治着，而月之街一点儿线索也没有，我再也不愿待在这该死的镇上。我跑到城门前，用力推着那紧锁的大门，“没有用，现在无法出去。看来唯有找到月之街，不然我会怎样……，这真是个封闭得令人难以忍受的地方呀!”

我想到可以去风车屋碰碰运气，可那里依旧闭门不开。这时，杰德又出现了，并说这风车屋是格雷所建，但镇上很少刮风，这磨房根本用不上。

“这家伙虽说总跟着我，令我讨厌，但他却能对我提供一些情报，这也是那个哥顿指使的吧!”我看着转身走去的杰德想，可他总不多说，只有再去镇上转转，看还有没有其他人知道。

这是一家位于地下室的钟表店，但店里的老表匠迈克只对钟表感兴趣，我又讨了没趣儿。

我对于这镇上的人冷漠的态度习以为常了，对这倔老头并不生气。当我出了钟表店，果然杰德又走上来对我说这老伯只对钟表感兴趣，并说我若能将摩斯医生手上的一块珍贵的表弄来给迈克，他会很高兴的。

可我一点儿也不想听杰德的摆布，为了摆脱他，我推开了一幢房子的屋门，在这镇上我习惯了破门而入。巧了，我看见安东尼正在屋里。

碰到熟人我当然很高兴，与他攀谈起来。我注意到他家里四壁都摆满了蝴蝶的标本，他对我解释道——



“人们的灵魂被净化之后，就会转生为蝴蝶，所以，我想把它们的样子保存下来。嘿，你一定觉得我的话很古怪吧?正因为这样，我才是那囚室的常客。我另外还有许多书，你想跟我来看看吗?”说罢，安东尼走

 ✻本页资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

进里屋。

随着安东尼走进里屋，屋内有许多本精美的图书整齐地摆放在书架之上。我在后排的一座书架上发现一本独放在一层空架子上的书。

我拿起书翻到夹有书签的那页，看到有几句话被人用笔画上的划线：以神圣之泉来洗净从月之街带来的东西，当塔之门四年一度被打开之时，就会带你到月之街去。”

“噢,月之街真的存在吗?”我心里想着。

安东尼见我也对月之街感兴趣，就将那书送给我，并告诉我用那书可以打开另一座书架上的机关，后面有一把能将林中木箱打开的钥匙。

重新得到了月之街的线索，使我又觉得有希望了。

“也许别人还会知道些什么吧！”这么想着我推开了安东尼对面的一户人家的门，却见到杰德正懒洋洋地把双腿翘在桌子上。

“怎么样？找到什么线索了吗？”他见我便问。

“一点儿也没有。”我不愿让他知道我的事,他肯定会去告诉那个哥顿的。

“算了吧,别勉强。不过,竟然要戏弄象你这样的旅行者,哥顿大人的兴趣真无聊。”

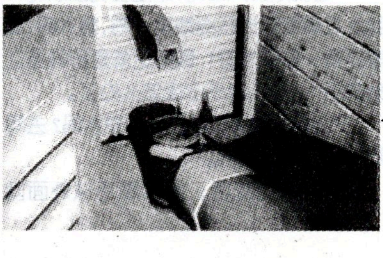
“还不是因为你这种人，我才会这样!”我没好气地说。

“唉,我可是很同情你的呀,你还是加油干吧!”他假腥腥的语气令我讨厌，但他却告诉我可以将柜台后面的油灯拿走。

我虽讨厌这个人，但他有时也给我一些提示。我想起摩斯医生有块珍贵的表的事，于是就再次来到他的诊所中。



不出所料，他仍是冷冷的样子，好象要急着找一种草药为哥顿配制一服药，就急急地出去了。

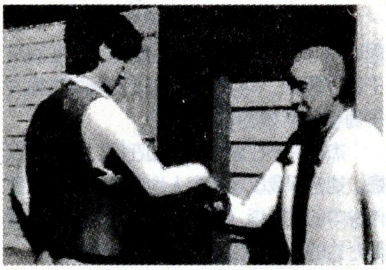


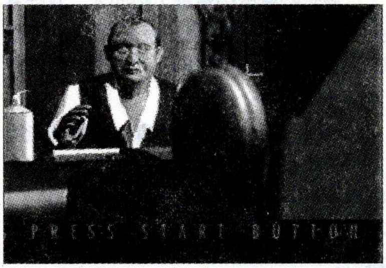
他走后我在他桌上的一本书中看到一种奇异的草药，也许这就是他要找的吧！我找遍了整个镇子，终于在囚室门口的地上找到了那种草药。我还顺路将森林中那锁着的小木箱打开，从里面拿到了一种据安东尼说能促进植物生长的树液。

当看到摩斯拿着我给他的草药所露出的惊讶表情，我想这回他可以帮帮我了吧。我对他提出那块表的事，可他还是拒绝了我。

“你这势利小人，别以为你有什么了不起。”我气急了,摔门而出。

可正当我要走时，摩斯追出来对我说:“哎,弗雷德,不要把别人看得太坏,在这镇上人们必须学会保护自己。”说着,从兜里掏出一块精制的怀表，递给我说：“帮不了你什么,这表就送给你吧！”





“又是你吗?”见到我来，老表匠迈克又显出不耐烦的样子，但当他发现我手上的怀表时，立即显出兴奋的神情，恳切道：“啊——,多么漂亮的怀表呀！你能把它让给我吗?”

我不就为这来的吗？当我把手中的表递给他时，看到从那对在眼睛后的小眼睛中迸出兴奋的目光。他那种手艺人对本行的热忠,让我觉得挺好笑的。

为了表示对我的感谢，他送给我一罐润滑油,并说它在其他镇上可以卖个好价钱。之后便拿着那表满心欢喜地进里屋去了。

“我要这油做什么，这镇上的人都是只顾自己，自己的事完了转身便走，从不给我说话提问的机会。”我无奈地摇摇头，走了出去。

线索又断了，我再次感觉到了孤独无助。在街上漫无目的地走着想着，我来到了墓地的门口,走到那无花的墓前,为与我一样孤独的人祈祷。

这真使我震惊,当我把花放在那座墓前,正为这位不知名的朋友祈祷在天国的幸福时,那花却在一团绚丽的光芒中消失了。

正当我惊得合不拢嘴时，身后传来一男子的声音:“你在这里干什么?”

我转过头去，见一位已谢顶的中年人走过来,“我只想把花献给这里的人，可……”我答道。

“可却消失了,对吗?”

“呀……嗯。”我还没完全回过神来。

“这墓是我女儿的,我每天都到这里献花,每次都是这样消失掉。”那男人忧伤地说着,“呀,我还没有问你的名字呢?”

“我是旅行者，名叫弗雷德。”我站起来,转过身对他说。

“是吗……,我叫格雷,愿意的话,请到我家来坐坐，看上去，你好象非常疲倦。嗯,谢谢你的花呀,象你这样的好人已经不多了。”他很热情,也很诚恳。

“哦,好的。”无意结识的朋友使我很高兴。

“来吧,一起走!”格雷在前面给我带路。

当我在格雷家坐定后，就将长时间寂默带给我的痛苦暂时忘掉了,我们谈得很投机。

我将自己的经历都告诉了他，他也将哥顿将她女儿逼死的事说给我听。

“四年前，他来向我女儿逼婚，被我女儿知道了,她打算逃离这个镇……”格雷回忆道。

“她被杀了吗?”

“不,那家伙说她是自杀的,但是,墓里却没有我女儿的遗体。”

“这个混蛋!”我越听越有气。

“唉，能怎么样呢？他是哥顿大人呀!”格雷显出无奈，又接着向我道：“希望我能帮你,随便用我的屋吧！哦,里屋是我女儿的,你可以进去看看。”

这镇越来越让我感到奇幻，我再次被里屋发生的事惊呆了。当我走进这间空屋,突然有一女子在叫我——

“弗雷德!”那声音很甜美。

“怎么啦?”我向四周张望，却并没有



人,"是谁?"我叫到。

突然,在我的面前出现了一位衣穿白色长裙的年轻女子,她的美丽让我惊讶,黑色的短发披在清秀的脸庞两侧,周身被一团圣洁的光晕包围着。她把一只手臂平端在胸前,用温柔的目光凝视着我,并继续叫到:"弗雷德!"

"你是谁?"

她冲我缓缓地点着头,并将手臂伸向我,好象是能将我召去天堂的天使一般。

"你……"我被眼前的情景惊得说不出话。

可随着那圣洁的白光的消散,少女的幻象也逐渐消失了,再也没有说别的话。

"她叫着我的名字……她怎会认识我呢?难道她就是格雷的女儿?可她究竟要对我说什么呢?"我的疑问大概把我头填得太满,从里屋出来,我有些恍惚。

"怎么啦?你的脸色不大好哟,对那些事不用太着急。"正在整理东西的格雷虽见我脸色苍白,却并不知我的所见。

"我也知道一些关于月之街的事。"他停下手中的事情对我说起他的所知:"通往月之街的路上有一道风之门。听说以前到月之街的人是借着面粉来知道那道门的位置的。"

"可我没有面粉呀!"

"没关系,镇上的磨房是我的,架子上的罐里有钥匙,你可随时去那里。"说完格雷就出去了。

我拿了罐中的钥匙直奔风车屋,满心以为能够拿到些面粉,可任我怎样搬动旁边的开关那磨盘也没有转起来。难道这个风车坏了吗?当我想从一条由屋顶垂下的绳梯上爬上去看看能否有办法让它重新转起来时,却不料绳梯禁不住我的重量,断了。我从上面重重地摔到了地上,尘土都被我震得从四处落下。看着那缓缓落地的尘土,我突然想起杰德曾说过这上很少刮风……

我推门走出风车屋,却遇到哥顿的女助手莎布,她对我说要是不能找到月之街,哥顿是不会客气的,自从他四年前失去了新娘后就失去了的良心。

望着她的背影,我不明白她为何要对我说这些。



也许种花的人会对气候比较了解,因此我就去了花店。可罗丝并不知道什么时候会刮风,让我去问问开旅店的汉娜。

照罗丝所说,我来到旅店找到汉娜,奇怪的是当我问她风的事,她竟然也直接就说中了我的目的:"你要找月之街吗?那里可以过梦一般的生活……"

当我问她为何能知道我在寻找月之街时,她对我说:"这镇人每个人都会知道的。你要问风的事,去找那个爱收集蝴蝶的安东尼吧,他对自然的事比较清楚。"

在林子边的小桥上,我遇到了安东尼。从他那里我知道了风的事:由于这个镇子位于一个小盆地之中,所以很少刮风,但每隔四年就会刮一次风。而很快又要到刮风的季节了。

"说起来,那个时候也是刮风的日子……,哥顿失去了新娘的时候……"安东尼话说了才一半儿,就转身走了,把我又干在了原地,可我居然想起去问问杰德关于哥顿与新娘的事儿。

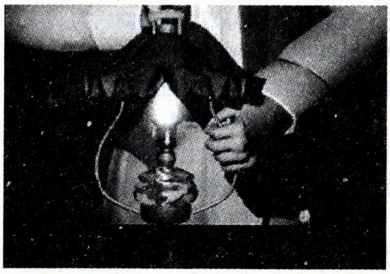
杰德并不在家里,我却在门口碰到了汉娜。她告诉我以前有个人也曾在镇上寻找那传说中的月之街,但后来被哥顿赶走了,连帮助过他的摩斯医生也差点儿受到牵连。

没想到摩斯也曾是个热心人,我赶紧来到诊所,告诉他我正在寻找月之街的事。听到我在找月之街,他一改平时的冷淡,对我说——

"我只听人说过,在镇上井中可能有入口,那里还有一眼泉,据说那泉与月之街有密切的联系。更详细我就不知道了,不知这对你有用吗?"摩斯从没对我这样客气。

我现在精神百倍,似乎已经离月之街近在咫尺了。井口,不就是我逃出来时见到的那个吗?利用从磨房弄来的绳梯我轻易就下到了井底。

打着了那盏油灯,四周能看见了,果然与普通的井不同,有一条长长的甬道通向地

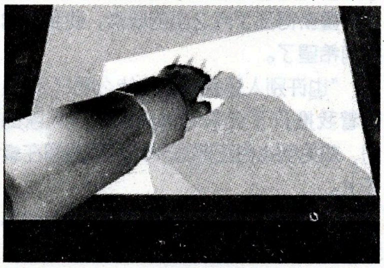


下。这里阴暗潮湿,并有一股腐臭扑鼻,但我的希望就是里面,也顾不了那么多了。

虽然,我用从林中得到的钥匙打开了门,又用那神奇的树液使一些矮小的植物长得又高又粗壮,帮助我爬上了一个高台,可高台上那道生了锈的铁门却又将我挡住,我决定找个人来帮我打开它。

我回到了地面,心里盘算着究竟请谁来帮忙:安东尼和格雷?他们虽与我交好,但经常找不到;摩斯?医生爱干净,恐怕不会到那种地方去的;杰德?我怎么会想到他呢!噢,那表匠迈克对机械原理比较在行,去找他吧!

当我确定了要找的人时,另一件让我高兴的事发生了:镇上突然刮起了风!我又从磨房得到了找到月之街入口的重要宝物面粉。当我在表店门口遇上迈克后,他却急



着要去给哥顿修表,说不能帮我去开那门,但他那罐润滑油也许能帮我的忙。

我正要再次到井下去的时候,哈尔却跑来说罗丝有事想找我。可她只是对我说原先镇上的井中还有泉水时,镇上经常有雾。于是这镇就被人称为雾之街。

我对她的话感到莫名奇妙,于是仍下井去找那入口。在里面我很顺利地就有迈克给我的润滑油打开了井下的那道铁门,可门后却是一间完全封闭的房间,"这难道是尽头吗?连一道门都没有……,唔,等等——"正当我胡乱猜测时,却感觉到周围有微弱的气流在向地板下面流去。

"噢,要用面粉来得知风之门的位置。"我想起了格雷的话。

又一次奇迹发生了,当我把面粉洒向空中后,雪白的面粉在气流的带动下逐渐向地面上的缝隙处落去。地面上逐渐呈现了一个白色的四方框,这就是风之门呀!

甬道的尽头是一处宽阔的空间,正中间一座建造得很别致的喷泉池似的立柱,立柱下有圆形的石栅。

"这就是那入口吗?这里会有泉水吗?"我走近借着灯光仔细地看,"唔,是水啊!这里还有一些泉水呀!假如这就是那神圣之泉的话……"我想不出该怎么办了。

"对呀,罗丝不是提到过泉水吗?去问问她!"我突然想到。

再次来到花店,罗丝刚巧从外面回

来。她说如将一种叫做赤土的东西放到那泉水中，就会发生不可思议的事情，但她并不知道如何能得到赤土。我又问了汉娜与摩斯，他们也都不知道。

最后，当我抱着一线希望去问迈克时，他却对我说："哦，赤土呀！就是那种作颜料中的东西吧。"

"颜料?"见他知道，我很高兴。

"是啊，传说纯净的赤土拥有神奇的力量。只要把含有赤土的颜料放入银制的容器内燃烧，就能提炼出纯净的赤土。"

"你怎么这么熟悉呢?"我觉得这倔老头越来越可爱了。

"哎，任何人年轻的时候都有梦想呀，尤其是关于月之街的事呀！"老迈克似乎也回想起过去的岁月。

颜料、银制容器我在被烧毁的画家的屋中都见过。赶到那里按照迈克的话，我提炼出了纯净的赤土，而炼赤土时的神奇景象我也不那么惊叹了，在这镇上我见过的怪事太多太多了。

事不宜迟，我再次来到那泉水处，并将赤土洒入了水中，泉水被染成了红色。可是，却什么反应也没有。

"不行吗?"我焦急地等待。

这时，从我身后传来了一阵狂笑，那可恶的杰德居然也跟来了。

"嘿嘿嘿！太可惜了！"

"你！"我站起身狠狠地叫道。

"哥顿大人说游戏该结束了，你的运气真是太差了。"杰德一边说，一边步步向我逼来。

就在此时，我身后突然喷出了红色的泉水，而且越喷越多。

"什么！"杰德惊得不敢再向前走。

泉水中渗出了红色的雾，逐渐将我和杰德包围在中间。

"红色的雾！"杰德更加惊慌。

这时，我头上的纹章放出了耀眼的光芒，眼睛一阵刺痛，我感觉到自己的双眼中放出了可怕的光芒……

这时在镇中，格雷正在女儿的墓前祈祷，他似乎感到将要发生的事情。自言自语道："终于发生啦……"

红色的雾弥漫在整个小镇中，正忙碌的人们不知发生上什么，显得有些惊慌。

"哥顿大人！"莎布冲进大厅叫着主人的名字。

"不用紧张嘛！"哥顿却仍然是镇定与冷漠地表情。

"不过……"莎布看着房内弥漫着的红雾，却不能向哥顿那样平静，声调也都变了。

"假如你说的是真的话，那个男人一定已经找到了通往月之街的路……"哥顿似乎早有打算。

在神圣之泉旁，杰德被我的异象吓得动弹不得，"你究竟做了些什么呀！"他的声音明显地颤抖着。

"被雾包围的人都会被带到月之街去。"连声音都变了的我，说完这最后一句话就消失在浓浓的红雾之中。

"喂！等、等等呀！"杰德已骇到了极点。

~第一章完~

第二章　崩坏篇

……

"唔，我的头好疼！"醒来时，我发觉自己趴在一间铺有地毯的屋子中。

"噢……唉……，怎么回事，到底发生了什么?这里是……什么地方?"我捂着头站起来踱向窗口。

从窗口望去，在我的眼前一组宏伟的塔式建筑群，它们高耸入云，所组成的形状就象是一座很大的城堡；天空中，两轮巨大的月亮分别放射出红、蓝两种光芒，将多云的夜空及城堡照得很亮。

"难道……我到了月之街?"我不敢相信自己的眼睛，"是真的，那赤土发挥了作用！"

屋里没有门，我不知该怎样出去，但墙上却挂着一幅很大的画，画中有一位身穿粉红色长裙、肩披长毛绒披肩的女子。我走到画前想看看可有写着出去的咒语之类，我觉得自己的想法也变得神秘起来。可我的手却突然被那画吸了进去。

"怎，怎么回事?可恶——，啊——！"我全身都被一股强大的力量吸进画里去了。

眼前一亮，我又被一股力量推出来了，但却来到了另一个房间内。

"究竟发生了什么事?"我望着身后那幅蓝色调子的、画有一位穿白色沙裙女子的画，慢慢回过神来："一下子就到了另一间屋子，看来这样的画有门的作用。可当我再试着从蓝色的画中返回时去却失败了。原来，只有红色的画是入口。

刚来到这里，便有这样的怪事，我能感觉自己又开始了新的冒险，从画对面的楼梯下楼，我来到一间宽敞明亮的半圆形大厅，从门口得知这里叫十二时之塔。

正当我查看这间豪华的大厅时，突然一个声音在我身后出现："怎么你又重复做着这样的事！?"

我回头看去，头上飘浮着一位老妪的幻影，她面目丑陋，身披黑色抖蓬，深陷在眼窝中的双眼死死地盯着我。

虽然我觉得她有点我可怕，但似乎她对我并无恶意，"唉——?"对她的出现我表示惊讶。

"这个镇已开始逐渐崩溃了。"那老妪没有理会我的惊讶，继续说道。

"崩溃?这里真的是月之街吗?"我对她的话有些不解。

"这件事你应该最清楚！"说罢，那老妪的幻影就消失了。

"等一等啊！"这回倒好，不是走掉而是消失了，"……她到底是什么人呢?"

"她是月之街的瑞。"空中又出现了一位穿紫红色长裙的少女，"是一直在守护这个镇的人啊！"

"你是谁?"我觉得这声音好象曾听到过。

这少女名叫梅歌，她告诉我这里就是每四年就可以接受一位现世人的月之街。但这次因为雾之街中的人全都来到这里，而使这里失去了平衡就快要崩溃了，若不赶快将大家送回现世，后果将不堪设想。

"这样的话，要是不快点儿把大家带回现世的话……"我意识事态的严重。

"不过，现在这镇正被一股很强的意念所笼罩——一颗要支配一切的心。通往现世的路是很危险的，你要快点儿啊，弗雷德。"说罢，梅歌就消失了。

"等，等，等一等啊！"这甜美的叫声使我想起曾在格雷家的小屋中听到过，我伸手想将她拉住。

"能够救大家的，就只有从前到过这里的你才能做到啊！"可只有梅歌的声音留在空屋中的回荡。

"过去……?我……?"这也许就是命运吧！"我站在原地发呆。

这时，月之街的另一处，哥顿也来到这里。他站起身，缓缓地环视四周神秘的情景。

"这里就是那个月之街吗?跟我印象中的相差得很远哩。"哥顿发出嘿嘿的冷笑。

说我曾经来过这里，可这四周都是出口的大厅就象是迷宫一样使我无法下手。从正对楼梯的门进去，在屋里的箱子中我拿到了一把钥匙，我已经习惯了这种方式，将沿途发现的东西统统带在身上。

回到大厅中，右侧的门上写着"通往大

气之塔”的字样，而左侧则写着“通往光之塔”。我决定先去大气之塔。

大气之塔的大厅中有一条垂直向下的直梯，下面有一半圆形的台子，那里有很大的气流扑面而来，这也许就是大气之塔的由来吧！

回到大厅沿楼梯上楼，屋内有三个角落各放置了一个八音盒，可没有上发条的钥匙，无法使它们奏出曲子来。屋中有一道锁住的门，现在我还不能把它打开。

从大厅写有“九时之塔”的门走出去，走了一段同来大气之塔一样的路，并又过了一座天桥，便来到九时之塔。

从大厅左侧的楼梯下去，这间屋里放着一个八角形的木盒。盒子里有一带果子，我刚把它拿起就感觉背后有人。果然，那叫瑞的老妪又出现在空中：“吃了这些果子之后，就不会被那死亡的幻觉所迷惑。”

大厅左侧的屋子里，有一面透明的大镜子和一幅有粉衣女子的画。我不敢轻易走进那画里，便走到镜子前面，里面却突然出现了梅歌的身影。她给了我一块六角形的镜子后就消失了。

按照前面行走的规律，我走到相邻的大地之塔。要知道，有规律的行走，是走迷宫的好办法。

大厅中除了许多很粗的树根露在地上和两道通向别的塔的门，只有一道向上走的楼梯。

真不想这样，听说全镇的人都来到这里，可我刚上楼却偏偏遇到杰德从对面的楼梯上下来。

他也从瑞那里知道了这里将要崩溃的事。我本想同他一起想办法将大家安全送回家，可他却一面狞笑，一边说：要将所有的人都干掉，这里就可以由他控制了。

杰德一步步向我走来，我正不知如何是好，这家伙曾经让我吃过不少苦，现在他一定是疯了。

可是，当他走到房中间时，地上的红色的大地毯却突然从四周向中间卷起，将杰德包在了中间。

“啊——！”一声惨叫，地毯再次展开，铺在地上，可杰德却已消失了，我猜他永远也不能再跟踪我了。

看到杰德的可悲下场，我能够感觉到欲望的控制与分配对于人的一生是多么重要。

“唔，这地毯就象有生命一样，如果杰德不走过来的话，死的人会是我呀！看来这条路是行不通的。”这样想着，我转身走下楼梯。

继而，我到了六时之塔。右侧的房间里只有一幅蓝色的画，那只是出口。从左侧的楼梯上楼，房间中除了一出一入两幅画外，还有一座上面有一尊鹰雕像的木盒，盒内放着三根白色的羽毛。我一拿起这三根长长的羽毛，梅歌的声音又出现在空中：“在大气之塔使用这些羽毛的话，就能够乘风飞翔。”

虽然，我知道了这些羽毛的用法与使用之处，但我知道宝物到时自会显现它们的作用，并不必刻意回到大气之塔去验证梅歌的话，还是继续往下走的好。

水之塔确实名符其实，到处都象是用水建造的，我象是处身于水晶宫中。

从左侧的楼梯走下去，正对楼梯有一道紧闭的门，当我伸手要打开它时，梅歌又出现，给我重要的提示——

“这里是幻觉的房间，只要你一触摸那道门，房中就会出现幻象，普通人是无法摆脱那些幻觉的侵扰的。”梅歌说完就消失了。

“幻觉？”我想起了那袋果子和瑞说的话，“要是瑞所言不虚的话，我不会被怎样的。”果然，我一碰那门，就有一种要被激流吞没的幻觉，幸亏吃了那果子才没有受到伤害。

推开那道门，竟发现汉娜被关在一道铁栅的后面，“汉娜小姐！”我终于见到了朋友。

“弗雷德！”见到我进来，汉娜很激动，继续对我道：“到底发生了什么事？”

我将大家都来到月之街的事告诉了她，并给了她一粒幻觉之果。之后，我才拉开机关将她救了出来。

可她却对此事非常生气，认为是我连累她成这样的，说罢转身就走。我还来不及告诉她幻觉的事，她就遇上麻烦了。幸好有我给她的幻觉之果，她也摆脱了危险。

为了表示对我的感谢，她递给我一把她从囚室中找到的镶有一颗蓝宝石的钥匙。

我接过钥匙，她又说道：“既然你把我带到了这里，那我可要好好地看看，这里究竟是怎样如梦般的神奇。”说完，转身走出了屋子。

一切都还没有头绪，我也顾不上去管汉娜，径直向三时之塔走去。

通过右侧的房间，来到一间有长长过道的房间之中。再从这里的另一条直梯到达另一间小房间，并在一只大箱了中拿到了一个金光闪闪的腕轮。

虽然我不知道它有什么用处，但我知道每到这种时候会有人来帮助我。

果然，梅歌在身后出现，“戴上这个命之腕轮，石化的身体就会恢复。”说完，她就消失了。

回到刚才的那间屋子，通过长廊，我来到一处叫做审判之塔的地方。与其他那些高塔不一样，审判之塔只是一座小塔，由一道直并且短的天桥与三时之塔相联。从这里的出口望去，可见一座最高最大的钟楼式高塔立在群塔的中央。从路标上得知，那就是月之塔。

望着那近在眼前的月之塔，我知道我必须想办法到那里去，也许那里就是真正的终点。可现在，是去不了的，因为我没有看见一处与它相联的地方。

从大厅左侧的楼梯下去，我在一个小罐子里找到了一把上发条用的钥匙。我想这肯定是用来开那些八音盒的，而这房里的出入的画，我还是先不理它吧！

在光之塔的大厅右侧，有一扇锁着的铁门，我走过去掀开了门上的一个小铁窗，果然，我看到医生摩斯正在里面垂头丧气地靠着墙站着。

我告诉他我们都到月之街，但他并不相信，催我快点儿将他放出来。可正这时，梅歌再次出现，对我叫：“等等！不要打开这道门！”

“梅歌，是你吗？”我回头看着她。

“现在还不可以放他出来，因为这间牢房里有一种奇怪的光，被这种光照得太久，若出来的话会被他自己的影子所吞噬的。”

“那有什么方法可以救他吗？”

“这只有靠你自己努力啦！”

“梅歌！”对着已消失的梅歌，我大叫道，“你为什么不直接告诉我呢？”我无可奈何地摇摇头。

为了不与摩斯纠缠而浪费时间，我没对他说就从牢门对面的楼梯上去，连上两层楼后来到了这个塔的天台之上。

天台很宽阔，在塔里那些窄小又阴暗的房间走廊中待得太久的我觉得很舒畅。望着天上的两轮明月，我深深地吸了一口气，缓解一下紧张而疲惫的心情。环视四周，地面上铺有许多彩色的砖块，所组成的各种图案就象是教堂中的彩色玻璃窗一样。这些图案与天上的云一起，在那两轮圆圆的月亮的映照下，显得异常神秘。

而我对于这样的景色已顾不上欣赏，而天台中央的一座小塔却引起了我的注意。

那小塔中间有一道小门，门上镶着一颗金珠，我手中的钥匙都不能将它打开。

无奈，从大厅的另一个门出去，我再次回到了十二时之塔。

我终于对这组庞大的建筑群有了大概的了解，在圆周线上座落着八座塔，其中四座方形的塔分别处在时钟十二时、九时、六时和三时的位置，塔因此而得名；而另外四座圆形的塔交错着座落在它们之间；这八座塔包围的那座最高最神秘的塔就是月之塔，我想月之街即由此得名。

现在，我想是该去那月之塔看看的时候了。也许，到了那里，一切便可结束。

可怎么去呢？怎么也没有人来告诉我呢？也许是从那些画中的一幅进去？也许是从那些我没有弄清的地方进去？看来，胡思乱想是没有用的，让我用行动来解开这个谜吧！

在大气之塔那放着三个八音盒的地方，我分别聆听了它们奏出的曲子。虽然曲子很好听，但并没有发生什么事情。

记得梅歌跟我说过，在大气之塔的那个半圆台子前，只要拿着那些羽毛，就可以乘风飞翔。

我站在那个有强大气流吹来的台子上，我自言自语道："自从到了那个雾之街后，已经看到那么多神奇的事了。既然事情已到这种地步，我已经没有退路了。"

长时间的冒险，使我的胆子越来越大，站在台子边上向下望去，下面黑洞洞的，深不见底。"来吧！"我已下定决心，向后退了一步，之后猛地向前一窜，将自己的身体扑向那未知的深渊。

耳边的风呼呼作响，头发和衣衫被吹得向上飘去。我伸开双臂在空中保持着平衡，感觉到身体正在下落，但速度并不是很快。眼中突然出现了一个白点，并逐渐扩大，原来那是一个平台。我在空中翻了个身，以使双脚朝下。当我平稳地落在了地上，我提着的心终于放下了。

"我成功了！那羽毛起了作用！"我兴奋不已。

在平台另一端的屋子里，罗丝母子正被困在里面。善良的罗丝没有和汉娜与摩斯那样责备我，但她希望我能帮助她们母子脱离困境。

不用她说，我也会那样做的。我给了她两根羽毛，告诉她用这可以从这里飞出去，可罗丝不敢相信。

"哇，这真有意思！我不是胆小鬼，我真想试试。"哈尔一听这，就高兴起来了。

"别插嘴！"罗丝对哈尔说，然后转过头对我说："我们可从来没做过这样的事，让我考虑一下吧！那边有个发光的小池子，也许会对你有帮助吧！"

罗丝母子又坐回到地上，我走过去想看个究竟。当我刚靠近那小池子，它发出的光突然变亮了许多。在那团金色的光中，浮出了一把带有绿宝石的钥匙。

我伸手去抓钥匙。突然，我额上的纹章发出了耀眼的白光，脑海中竟浮现出过去的事情：啊！是她，是我和她在一起……"

小池子发出的光暗了下去，我的回忆也中断了，模模糊糊，我并没有回忆起任何事情。

"看来只能冒一次险啦！"正当我拼命去追那飞去的记忆时，罗丝似乎做出了决定。

与罗丝母子走出屋子，我先给他们做个示范，来增强他们的信心。

毕竟是第二次跳，我已信心十足。在空中甚至还头朝下的竖直向下飞，这样可以更快地到达地面。

可突然耳边响起了动听的音乐，仔细一听，与那三个八音盒中的一首是一模一样的，"究竟是怎么回事？"还来不及细想，我已落到了地面。

墙上有一幅红色的画，我回头望望天空，默默地为罗丝母子祈祷着："罗丝，拿出勇气来吧！"

说完，我走进了这神奇的画之中……

这时，在高台上——

"妈妈，我们会成功的！"哈尔望着母亲说。

"孩子，你要记住这次经历，不管怎么说，我都永远爱你！"罗丝慈爱地望着自己的儿子，手里捏着羽毛并紧紧握住哈尔的手。

"保佑我们吧！"罗丝母子携手跳下高台……

穿过那幅画，竟到了得到六角镜的房间，原来已经到了九时之塔。

在此塔得到幻觉果的那间房间，我又利用那里的红色画，到达了另一个没到过的房间。

房间里有一幅红色的画和一向下的直梯，按照习惯先下直梯。

下了直梯，并通过一个房间，我又来到一个叫审判之塔的地方，这就是另一个吧！从这里可以看到月之塔的另一面，却仍没有办法过去。

从刚刚经过的那幅画中穿过，来到一间空房。走出去看一看，原来这里是六时之塔的大厅。对了，这个塔的楼上拿羽毛的房间中也有红色的画呢。

穿过楼上的画，来到一间屋内，对面又是一幅红色的画，旁边有一个非常漂亮的白色立柜，那雕花的门上镶有一面很大的椭圆形镜子。我在柜子的抽屉中找到一瓶蓝色的香水，梅歌告诉我这香水能在大地之塔中保护我。

梅歌消失后，我又推开了那柜子对面的房门。房间里的四周摆放着很多大镜架，从房顶上射下一束很强的光照在一个缺了六角形镜子的镜架上。我将梅歌给我的那块六角镜安在上面，那光就通过众多镜子折射到地上，使地上升起一个台子。我从台子里拿到一块绿荧荧的石头，瑞告诉我这是光玉，是用来解救被光所困住的摩斯的。

从外间屋中的红色画中穿过，我就来到了光之塔中。将光之玉给了摩斯后，将他救了出来。

摩斯唠唠叨叨地走后，我从他被困的那间画着奇异壁画的囚室中，找到了一把镶有金珠的钥匙。

"那天台上小塔的门上不也有一个这样的金珠吗？"我一边想，一边从楼梯上了天台。

在天台上，我用镶有金珠的钥匙打开了小塔的门，从里面飞出了一只发金色光的蝴蝶，缓缓地朝月之塔飞去。

这时，瑞的声音又响起来："当全部四只沉睡在塔中的蝴蝶被解放出来的时候，你就会被导引到中央的月之塔，在那里有回到现世的道路，把所有的人带到那条路上，回现世去吧！"

终于有人给我指明了道路，我不必再盲目的行动了。

这时，哥顿也来到了十二时之塔。

"哼，我居然会迷路！"他显然转了半天仍无收获。

周围突然一片漆黑，黑暗中一团光从一处发散出来。当屋子重新亮起来后，地上赫然叉着一柄利剑。

哥顿用手指拨起那长剑，用双手握在胸前，双眼紧盯发出青光的锋利的剑刃。

"是吗……，你的意思是要我支配这里的一切吗？哈哈哈……"哥顿对着那长剑狂笑起来。

（未完待续）

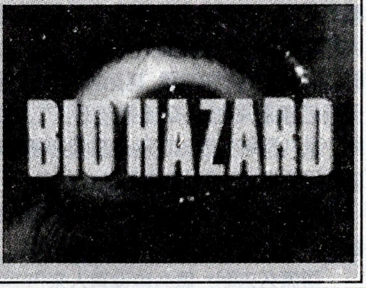
责编/PINSER

生化危机

生化工程 危机四伏

可以这么说，AVG是借用了次世代机的强大机能才在家用机领域中大放异彩的。而CAPCOM的《BIO HAZERD》自发售之日起，一直热度不减，其令人叫绝的3D效果和所营造的游戏氛围，都令玩者如醉如痴，可以说是至今为止家有机AVG中的最佳作品。这个攻略是以难度较高的男性篇为线索的。

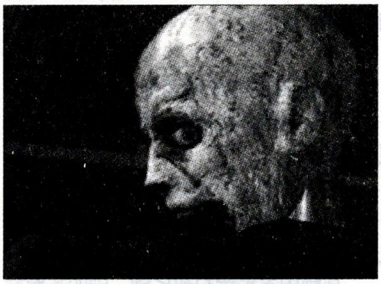
PS	厂商 CAPCOM	类型 AVG
	媒体 CD－ROM	发售日 96.3.22



发生了这么可怕、这么离奇的事，可是作为警察的我们却必须这样做……当我们来到这间大屋时，附近就只剩下吉尔JILL及维斯克队长，本来还走在一起的巴利却又已经不知去向，这时大食堂那边突然传来了一记枪声，于是我自告奋勇地提出要调查，而维斯克则和吉尔去确保大厅1F的安全……

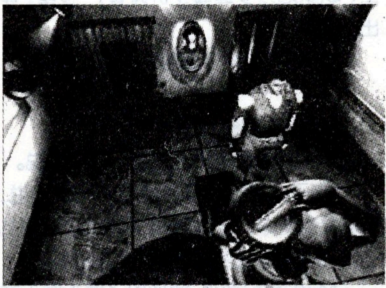
从大厅1F右方的门进入后，我来到了这间大屋的大食堂，这时已再没有听到枪声，只有那滴答滴答的钟声。食堂尽头的暖炉上有一个纹章可以取下，但因为自己只能同时带6件道具在身，这里又似乎不会有什么危险，这纹章还是先放回原处好了。

为了应付可能出现的危险，我装备了现时身上唯一的武器“格斗刀COMBAT KNIFE”，现在只要按着R1＋□键便可将刀向前刺出，虽然杀伤力有限，但终会比赤手空拳好一些的……我打开食堂旁边的门，来到了一条颇长的走廊，想不到当我



转向左方的角落时，竟然遇上一幕吃人的场面！那吃人的家伙面容灰白，半根头发也没有，所以我不理那么多，拿起手上的格斗刀狂插，那吃人的家伙总算倒了下来。原来倒在地上的尸体是在友队BRAVO TEAM里的肯尼斯！我在尸体上再三调查，再找到了两个手枪所有用的弹匣。不过，那明明已给我刺死的食人狂，竟然开始后从地上爬起来了！看来这就是传说中的丧尸了，我于是第一时间经大食堂逃回大厅1F，但吉尔及维斯克队长已经不在这里了……

在大厅1F的地面，我找到了吉尔的手枪，于是马上以它代替手上的格斗刀。另一方面，在楼梯旁有一部古老打字机，我利用同是在打字机上找到的一组“色带INK RIBBON”，将现时为止的游戏进度储存了下来。进入大厅1F右方的门，那里是一间小型美术室，我虽然看见中央的女性雕像上放着什么，但我又不够高去取，所以我走到那小梯子前面向上按，将它推到雕像的背后再走上去，果然被我找到了这间大屋1F(1层)的地图。



利用同样的方法，我再推开了红布前的小柜，这里原来是这间小美术馆的储物室，只见地下又有一只丧尸，为免被他咬伤，于是我紧贴墙壁按着×掣，加快脚步走过算了，在这储物室的尽头的架上，我找到了另一组色带。

跟着，我沿着大厅的楼梯上了大厅2F，进入了它右下角的门。在那镜前的小壶内，我找到了一条细小的钥匙，但因为看来不会马上用到，我觉得最好还是不要即时带走它了；当我沿着染满血迹的通道走出阳台时，我又找到了一名BRAVO TEAM成员的尸体，这次发现的是科尼特，他似乎是负责队中的整备工作的，不过这时四周开始飞来了一群乌鸦，我赶快拾起了科尼特身旁的弹匣便逃离了这房间。这次我再进入大厅2F右上方的门，这U字型的通道内有3具丧尸，我边战边走来到位于尽头的房间，并从桌面上发现了一本关于药性植物学书籍，原来这间在四处都种着一些绿色和红色的药草，绿色的药草本身已拥有治疗能力，但若能事先和红色的药草“调合”的话，则更可将效果提高数倍，不过我的身上又哪有那么多空间地方去放置这些药草呢？

我将这本书的资料记下之后，从房间的另一扇门离开，并利用速度摆脱了门外两具丧尸的包围，经楼梯走到1F，虽然楼梯下有一具丧尸在等着我，但摆脱了他后便可进入一间相当安全的小房间。这里有一个大铁箱，我首先在箱内找到两个新的弹匣，至于身上的多余物品似乎大可先寄存在这里。至于在铁箱的旁边，我找到了一包药粉，这药粉并不是用来疗伤的，不过我亦将它带了在身上。

要离开这小房间相当麻烦，因为必须从原路走回2F才可，而且刚才取得植物学书籍的房门打不开（其实是因为这是那种单向的门）。好不容易才经走廊走回大厅2F，今次输到向左边的门探险了。经过食堂2F，我从左方的楼梯走到1F，并且第一时间冲到那房间之中。在房间里面，我竟然遇上了一名女孩子，这女孩叫瑞贝卡，是友队BRAVO TEAM中今年才刚刚加入的新队员。另一方面，这房间里亦有一个大铁箱，而我上次放在那个铁箱中的东西，竟然可以在这里取得！暂且不理这种箱子是否有异空间相连，总之这游戏待我尚算不错……

这房间的床上有一条有剑形记号的钥匙，我取得后便打算离开，这时瑞贝卡问我能否带她一起走，我考虑到现时的状况，还是拒绝了她这个要求。离开房间后，我向着远处的植物房间狂奔，虽然途中有不少丧尸，但因为通道很宽，要避过这群怪物亦不是完全没有可能。在植物房间里，我发现了一个水泵，它养活了房间中央水池内的一棵怪植物，这时我将先前得到的一包药粉拿了出来使用，总算是将那植物收拾了。跟

 ✲本页资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

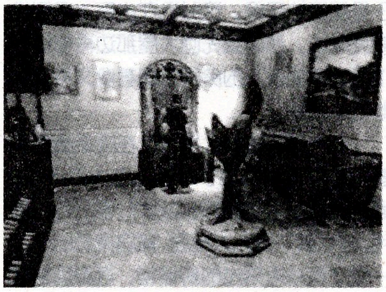
着，我在这房间的尽头取得了另一把有铠甲记号的钥匙；另一方面，这房间内亦同时有大量绿色和红色的药草。

取得了钥匙后，我回到了房间找瑞贝卡，这时她利用该房间内储存的药品来为我疗伤，刚才一战所受的伤因此得以复原。SAVE过后，我朝及这两个房间出发。在房间的柜子，我又找到了一个弹匣，另外还有一支坏了的散弹枪。至于那书桌内则放着散弹枪的子弹，不过因为那书桌上了锁，要用房间里找到的小钥匙才能将锁打开。

房间的床上放着一个弹匣，取得之后我继续调查这房间，当我正想查看书桌上的文件时，衣柜里突然跳出了一个丧尸！开枪将它打倒后，我又从桌面发现了一份"饲育系之日志"，里面记录了一名本来正常的人因感染了奇异的病菌而逐渐变成了丧尸的过程。取得了记录后，我拿了衣柜里的散弹枪子弹，再次回到了瑞贝卡所在的房间。

SAVE过后，我打算回到大厅，这时我计算过手上的道具，决定在上满手枪的子弹后留下余下的弹匣，另外再带着那把钥匙及余下的色带，还有那柄坏了的散弹枪……回到大厅的路由于子弹有限，不能过份地和那些丧尸拼命，我发现在楼梯口徘徊的三具丧尸由于在你回程时是背向你的，若按掣加速走的话，其实是可以撞开他们逃掉的。

经大厅2F的楼梯，我再一次回到了1F，这次我先走进右上方的西式房间。这里的镜柜前面虽然有一弹匣，但为了节省位置，我觉得还是不要去取较好。跟着我经过房间内一条窄窄的通道，来到一间本来似乎是放置衣服的房间。这房间有一具丧尸在地面上爬来爬去，于是我急急的取



下了衣柜内的色带及一株绿色药草本来是有两株的，但没有地方去摆放)，按原路回到大厅SAVE。

利用手上的钥匙，我再次进入1F右上方的小美术馆，并以钥匙打开了美术馆的门，进入了一条L形的走廊。窗外突然跳出了两头恶犬，我赶紧逃走，最后总算将这两名不速之客摆脱，进入了北面的走廊。

我沿走廊进入了一间天井很高的房间，跟着走进了客厅之中。在这房间的墙上，竟然挂着一把散弹枪，我当然是马上将它拿下了，但却同时开动了某种机关，于是我将那柄坏了的放下，骗过了这机关……

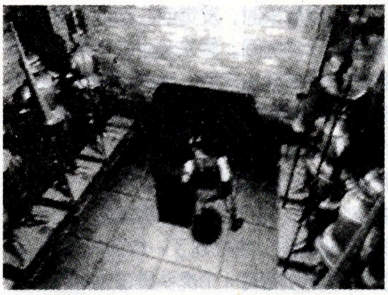
我将手上装备的武器换成散弹枪后，继续先在这附近搜索；浴室的浴缸内装满了绿的液体，当我拿掉水塞让水冲走后，又发现了一把小钥匙，但我并没有将它带走，至于右上方的阳台虽然有5株绿色药草，但却要小心那条突然跳进来的恶狗。拿着散弹枪，我这次打开了高天井房间所面对着的门。经那通道左上方的门进入了一间颇大的美术室。这里除了有大群乌鸦外，墙壁上一共有8幅画，其中6幅是以一个人的成长过程为题材的；而除了入口的画外，这里每幅画之下都有一个按钮。虽然害怕会被这些乌鸦袭击，但我还是以年龄的次序去按动画上的按钮，当最后按动美术馆尽头写着"以我的安息给我生命的喜悦……"的画上的按钮后，画框突然掉下，我得到了一件神秘的道具星之冠。

离开美术馆后，我经走廊的门再次来到了那个有铁箱的小房间。在放下了手枪及星之冠后，我沿楼梯走上2楼，进入了一间有一鹿头饰物的房间。在近距离的一枪解决了那突然出现的丧尸后，我开始发现那些被我用散弹枪轰掉脑袋的丧尸是不会再度出现的……

这房间旁边有一间睡房，我在那小柜的柜顶找到了一个红色药草。睡房的另一边是一间研究室，我找到了一封由研究员写给他的爱人的遗书后，开动了那昆虫标本板上的机关。远处水缸内的水都一下了退光了，于是我可以将水缸推开，并利用那空隙将木柜推过去，终于在墙上的暗格找到了散弹枪的子弹。除此之外，我亦在门边的衣物架上找到了一组色带。

跟着我离开了那鹿头标本的房间，经走廊来到位于通道尽头的房间，这里除了一株绿色药草外，就只有一个空置的暖炉及一张白纸。用打火机将暖炉重新点着后，那张白纸竟然现出了大屋2F的地图，这样整所大屋的地图我都拿到了。

在回程的途中，我走了那U字形通道所围着的房间，这房间的两旁是中世纪的武士铠甲，而地面上则有两个坑渠口，我看见在坑渠口附近各有一座武士外型的台座，于是便将它们推到坑渠口上面将坑渠封住，然后才按动房间中央的机关，总算没有导致任何不愉快事件发生……最后我在房间尽头的小柜内取得了一枚似乎是和星



之冠有关的太阳之冠。

回到储物房间将手上的什么什么之冠寄存下来后，我回到了大厅1F左方的大食堂，这次我终于取下那暖炉前面的纹章了。跟着我经走廊进入了一间小酒吧中，在进入房间时，电脑说似乎已经不再需要那条有剑型记号的钥匙，于是我便回答YES放弃了它。

酒吧之内有一架大钢琴，虽然我从酒吧角落的柜上找到了一本琴谱。这时酒吧的门突然打开，原来瑞贝卡亦来了这里。我不会弹钢琴，就将琴谱给她，自己就走回大厅SAVE。当我SAVE完回到这里时，瑞贝卡总算能够整首曲子流畅地弹出来。这时酒吧旁边突然打开了一扇暗门，我在里面的台座找到了一个黄金纹章，不过当我取下那黄金纹章的同时，暗门却被关上了，于是我放下在食堂找来的纹章，终于得以离开。

我将刚到手的黄金纹章放到食堂里，果然将某些机关启动了，食堂里的大钟移开，我在墙后的暗角取得了一条有盾形记号的钥匙。

跟着，我回到2F，从U字型走廊走进了一间有一大柱的房间。这里除了有两株绿色的药草外，我又找到了一位BRAVO TEAM队员理查德的尸体……

继续前进，我来了一间较小的食堂。我虽然推开那大柜找到了一个隐藏房间，但却因为太暗而看不清楚这里的情形。于是我回到那小食堂用打火机点亮了桌上的烛台，终于在隐藏房间的柜内找到了散弹枪的补充子弹。至于小食堂柜内的手枪弹匣，就不取了吧。

最后，我用手上的盾形记号钥匙打开了阁楼的门，不过却在里面遇上了一条超级大蛇，到底我现在的火力是否足够去打倒它呢？

我边战边走之间，在房间的木桶上找到了散弹枪的补充子弹，在一轮狂射之下，这巨蛇总算被击退了，而就在他所逃离的洞穴之处，我找到了一个月之冠。不过，在刚才一战中，我却中了巨蛇的毒，当我离开阁楼时，毒素已经进入了体内，我一定要尽快找到血清，否则……

✽本页资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

当我醒来时，发觉自己自处在最初发现瑞贝卡的房间。原来我是被她所救，经她以药物替我治疗后，我所中的毒已经给清除。再次出发的我，来到食堂 2F，这里有个雕像经常阻着我的前进，我早就看它不顺眼了，于是我用力的推，呼的一声将它推到 1F 去。在 1F 食堂查看雕像“失足坠落”的现场时，我找到了一枚蓝色宝石。带宝石来到那间有一个虎头雕像的地方，我将蓝宝石装到虎头像的眼睛中后，我找到了一个风之冠。



到房间更换装备后，我将 4 个“冠”都带在身上，来到一条长长的通道。在这里的尽头有一木板，当我将 4 枚冠都装到板上后，旁边的门被打开了。

我所到达的似乎是一间商店，除了木桶上的小钥匙外，我还在右边的木架上找到了一个把手。离开这商店并不代表我已离开了这恐怖的世界，到达中庭的我，马上便遇上了 3 头怪物狗，这里的左方有一升降机台，不过升降机坏了，我只是拿下贴在墙上的中庭地图便离开了。继续前进，我来到了一个水池前面。池边虽然有一铁梯，但总不能这样下去吧。于是我以刚才取得的把手转动水闸将水位降低，露出水面的桥令我可以继续前进，不过一路上却有不少毒蛇。对了，那本植物学的书曾说过蓝色的药草可以解毒，离开商店时不就看见地上有两株吗？万一中毒时，相信这药草会可以让我坚持到把升降机修好，我又来到有很多狗的狗的庭院，这里虽然有另一部升降机，但却因为没有电池而不能使用。我只好继续前进，经过一条曲折的通道后，我进入了一间寄宿宿舍中。

这间寄宿舍相当古怪，墙壁上布满了树根。正当我以为不用担心而在走廊上走着时，突然有一条触手般的东西从地板上的洞伸出来，并缠着我的头！拼命挣脱后虽然并没有大碍，但为了安全起见，我还是将入口旁边的石雕像推了过来塞住这个穴……在走廊右边较近入口的房间，我又找到了异空间箱及打字机；利用这里作为基地，我先来到对面的宿舍房间调查，当我打倒了这里的 2 具丧尸后，我在床上找到了一本红色的画，而利用在低柜找到的小钥匙，我在抽屉内找到了散弹枪的子弹。另外，在这旁边的浴室的浴缸内，我找到了一把控制室钥匙。沿走廊走到尽头是这寄宿舍的康乐室，从天花板上掉下了两名不速之客，我倒是第一次看见蜘蛛会大得如此夸张的。虽在持枪便射至它们“反肚”，但它们的尸体上却会走出大量小蜘蛛，于是我先离开这房间，到再次进入时，现场果然已干干净净……

拿了康乐室的道具后，我经过那条本来有怪触手的巷，进入了另一条走廊中。这里的尽头有一间写着 002 的房间，但我的钥匙不能打开这门。于是我进入了前面的门，这里除了一间写着 003 的宿舍外，还有一间门前有一奇怪数字键盘的房间，当你按任何数字时均会令它上下左右的红灯开或关一次，总之当所有灯都亮着时，房门的锁便会被开启。

这间房内满了是各式各样的药品，墙上还写了好些暗号，不过对于药物不熟悉的我来说，这间房就帮助不大了。离开房间后，我继续在那宽走廊里搜，原来角落的一张桌子上放了 002 的宿舍钥匙，但这里的天花板上却有一巨大蜂巢，那些蜜蜂似乎并不喜欢被人骚扰，就是多站一会也会飞出来“赶客”，趁他们飞来前还是加快脚步走掉算了。

利用那把宿舍钥匙，我进入了 002 号的宿舍房间中，这里的床上放了一份“植物 42 之 MEMO”。上面说，这株植物 42 是在某次意外发生后开始急速成长的，因为意外发生后有发狂了的职员破坏了地下室水槽，流出的药物成份被根部吸收，同时它还有一部分从地下室伸出一楼成了球根状，以伸出的触手帮助吸收养份。

这么说，整座寄宿舍墙壁上的根，以及在入口袭击我的触手都是属于这植物 42 的吧；取得了墙上的寄宿舍地图，并用小钥匙打开抽屉取得散弹枪子弹后，我推开了两个大柜，发现了一条往下走的铁梯。

沿着铁梯来到寄宿舍的地下室走廊后，我首先将三个木箱推进水里做成踏脚点，令我可走进地下室里面。不过，三条鲨鱼正向我这边游过来！我马上走到旁边的房间暂避。在这里发现的巨大根部，相信就是属于植物 42 的吧，但这时除了木箱上的小钥匙外就再没有其他道具。离开这房间后我向着对面直冲，不过第一间房的门打不开！幸好旁边的房间可用控制室钥匙打开，否则一定会喂鲨鱼的。控制室的墙边有一推杆，按动之后终于令这地下室的水退了。跟着我再按门边的按钮，果然成功地将旁边的房门打开了，这里简单来说便是一个弹药库，而我在补充弹药之余，还在架上发现了 003 的寄宿舍钥匙。



鱼始终是鱼，没有水是动不了的，看见刚才那三条鲨鱼已变成了人畜无害之物，我也懒得开枪收拾他们了。

003 的寄宿舍钥匙，自然就是用来开启 003 号房的了。这里的书中放着一份“有机化学实验 FILE”，原来这里的研究员发现有某种混合药物的方法可产生一种针对植物 42 的配方“UM B16”，并估计只要对着其根部使用，大概 5 秒内便可令植物 42 全毁。虽然这份报告上同时记载了各种药品的特徵（颜色），而我将这里的资料和药物房内的文字组合后，已想出了消灭植物 42 的药品配方制作法。但我根本不懂药物的特性与作用，所以是不可能配制成功的。

不过，在拿掉资料后，我看见那整列的红书，于是便将手中红书放到书架上，果然马上出现了一隐藏门，里面就是植物 42 的球根。我拿着枪对准它的球根部分攻击，这家伙第一次被击倒时会复活，但第二次被你击倒后便不会再站起来（？）。跟着，我调查这房间的火炉，找到一把新的馆之匙，于是便开始回程。这时我在走廊上遇到维斯克队长，他叫我先回大屋那边再搜查一下原本不能进入的房间，跟着我又再次和他分头行动。

当我再次踏足大屋时，在连接商店和屋内的通道里发现了一架 S.T.A.R.S. 的通信机，这东西虽然有点损坏，看来仍可使用。但当我一进入大屋后，背后突然出现了一种之前从未见过的新怪物，这绿色的家伙速度很高，而且还有一爪将我的头削去的威力……

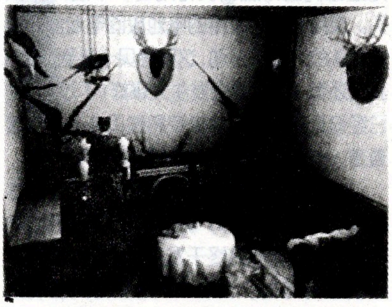
我先逃到一间关了灯的房间，看见这种可怕的怪物，我不禁为仍在那小房间的瑞贝卡担心，但既然来了，还是先搜索一下这里较好；走到书桌前开灯后，我找到了一种叫麦林的补充子弹，另外亦在旁边的柜子上发现一本“最后之书（上）”。离开刚才

 ✲本页资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

的房间后，我先向那间有异空间箱的小房间进发。不过途中有一些本来已被我清理的地区，现在不但已再次出现了敌人，而且还是刚才所见的新品种，一般来说要三发散弹枪才能将他们杀死。幸好维斯克队长留下了一些弹药及急救用喷雾在那小房间中，我补充过弹药后，开始出发去救瑞贝卡。其中必经之路遇到的敌人最好还是尽早解决，否则每次经过都要提心吊胆。当然，子弹是一定要节省的。

来到瑞贝卡所在的房间前面时，出现了相当惊险的一幕：瑞贝卡正被那绿色的家伙迫得退至墙角。击杀了这怪物后，我说要设法找出生还的同伴杀出一条血路逃走，叫她暂时按自己的判断来行动。然后我回到 2F，利用新到手的钥匙进入了一间放满了动物标本的房间(70)。首先，我在桌面发现了一封"给保安部长的信"，内容主要分为三点：1、将 S.T.A.R.S. 引到研究室与 BOW(生物兵器)战斗，以取得实战资料；2、将 BOW 的实验体各回收 2 只，但 TYRANT 要废弃；3、将研究所内所有人员、实验动物当意外处分。

此外，我还在旁边的柜子上找到一些弹药；正当我想离开时，忽然想到大可关灯看看，果然发现其中一鹿头像的眼隐隐发光，推动梯子爬上去一看，找到了一颗红色宝石。



上次好象也出现过类似的宝石的……我带着这宝石来到那个有虎头像的房间，将宝石装到上面，这次机关向另一方向转动，我得到了一件新武器"左轮手枪"(麦林则是它所用的补充子弹)。

本来我是想向 2F 左方大片未到达的地区进行冒险的，不过唯一能进入这些房间的门却被密码锁锁着，而自己又不知是什么密码，所以只好转移目标，向 2F 右边唯一未到过的房间(71)打主意。当我调查那个放在房间角落的钢琴时，上次被我击退了的巨蛇再次出现，这次它一出现便将地板撞穿了一个大洞。虽说散弹或左轮可较快击败它，但为了保留子弹对付愈来愈变态的对手，我选择了用手枪来和他决战，其实只要击中二十多枪，这巨蛇就会被你击倒的。

巨蛇被击倒后，我调查那个被巨蛇撞破的洞，从一个密室进入了大屋的 B1。还好这里走廊上的敌人都只是些旧式丧尸，而且沿途可取得少许道具，就这样，我进入了一个似乎是厨房的地方。这里除了台上的小钥匙外便再没有什么道具可取得了。不过有两条通道，右方是通往一部升降机的，而左方的门则是走上一楼用的。我先选了乘座升降机的路，原来这升降机是通往 2F 那本来不能进入的部分的。一到达升降机大堂后，我首先向前走到一个在角落的小房间，这里除了放着两箱散弹枪子弹外，还找到一个电池，看来它或许可以令中庭里的升降机重开的。

跟着我进入了一间图书馆中，这里的书以药品类为主，对我似乎并没有什么用，唯一有用的倒是在后排找的一本图书簿，这簿内剪辑了多宗最近在这附近发生的怪物杀人事件新闻。而在推开图书馆右边的大柜后，从暗门进入的小房间中，我发现中庭里原来是有一个直升机场的，假如能在那里和其他同伴取得联络，相信要逃离这里也不是完全没有可能的。

图书馆之内还有另一间较小的书房，这里的墙壁上有一奇怪的像，当我按钮后发现房间的一角被射灯照着，于是我将房内的石柱推到了照亮了的地方，隐藏房间的门随即打开，我在房间内的桌面找到了一枚 MO 碟。我的乘升降机回到 B1，从厨房的另一通道走上一楼，经食堂回到正门前面。大屋内的所有房间均已被我搜索过了，看来还是试试用那电池好了。回到中庭将电池放进升降机后，升降机再次开动，跟着我拿了那个上次将水位调低时用过的把手，再一次转动水池的机关，令水位回复正常，然后从刚修好的升降机来到中庭的中央。原来瀑布处，现在露出了一条梯子，我沿着这梯子来了中庭的 B1。

最初到达的 U 字路并没有任何敌人，而且更有一架打字机在中央，不过异次元箱就没有了。跟着我进入了这 B1 入口旁的门，这里有一柄火焰喷射器放了在门边的架上，这东西在燃料足够时，是可持续喷射 8 秒的强力武器，当然是马上装备它了。不过拿枪的同时我却触动了机关，房门被关上了，似乎到我要离开时，必须先将这火焰喷射器放回原处才行……

继续前进后来到的洞穴，我发现了一部停了下来的发电机，而架上则放着一支急救喷雾及散弹枪子弹。至于在右边的隧道里，我遇到了 BRAVO TEAM 的队长恩里克。他受伤倒在地上，当我走近他时，他不知为何对我说了一句"背叛者"，在我还未弄清是什么一事时，他已经被人暗地里开枪灭口。到底恩里克这句话有何含意呢？难道是说我们 S.T.A.R.S. 的队员中有背叛者？

暂且不理这件事，我只知道当我想离开时，通道中竟然出现了大屋内那种绿色怪物，反正手上的火焰喷射器也不能带走，喷个痛快吧！烧掉了眼前这两只怪物后，我发现地上出现了一个把手，最初我还以为是和开动水池机关相同的货色，调查之下才发觉上次取得的把手是四角形，而这个则是六角形的。将火炎放射器放回原处后，我利用刚到手的六角形把手开动了通道另一边的机关，当通道接上后，我来到一条有一巨石的通道；拿起了门边的另一副火焰喷射器，巨石突然向我这边滚过来，全力奔走避开巨石之后，我先调查巨石滚过来的地方，找到那麦林弹后再调查巨石现在的所在地，发现那巨石原来撞出了一条新的通道。这房间之内有一只超级大蜘蛛，利用火焰喷射器余下的燃料及其他武器的辅助下，总算将巨蛛收拾掉。但当我想继续前进时，对面的门却被蜘蛛网缠着，幸好我在房内的木桶上发现了一柄格斗刀，利用它割开蜘蛛网，我全速冲往通道左方的房间。这里的设备可谓应有尽有，总之接下来的冒险就以这里作为根据地来进行吧。

离开这间房时，我来到通道的另一端，将手中的火焰喷射器放到架子上，房门应声而开。这次来到的通道又有一块巨石和一个需六角形把手开动的机关。当我接近巨石引他滚到墙边停下后，我先在巨石原来的所在地取得了中庭的地下图及另一片 MO 碟。当我查看地图时，发觉在这巨石滚动的通道右方应该是有一房间的，于是我继续使用那六角形把手，将石洞有洞穴的一方转到左边令通道接上。

在这房间中，我发觉某格地面在踏上时是会触动机关令墙上的暗格打开的。为了令房间内的石柱能移出来让我推到那格地面上，唯一的办法便是先以六角形把手用墙壁将石柱迫出来，终于令我取得墙壁上的"最后之书(下)"。

事实上，当我从中央调查两本最后之书时，发现书内各藏着一枚狼及鹫的硬币。带着这两枚硬币，我乘上通道另一端的升降机，来到中庭 1F 地图中和其他地区分离了的部分，这里的水池边分别有刻上狼及鹫的石柱，于是我将这两个硬币放到石柱之上，池水随即便退掉，出现了一条往下走的楼梯，利用楼梯尽头的升降机，我来到一间秘密的研究所中。

✲本页资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

B1 是这研究所的逃生通道，由于门锁要在第一级紧急状态时才会开启，这时只好先以旁边的梯子走到 B2，这里的第一个房间中有异次元箱，遗憾是没有打字机。离开这房间进入 B2 的通道后，会遇上丧尸挡路，这里除了两株绿色药草外，还放着第三枚 MO 碟。这一层余下的房间“映像资料室”因为被电子锁锁着门而不能进入。

继续走到 B3 的我，在主要通道上遇上了一些新种丧尸，他们不但耐久力较高，而且即使被击亦会因为你进出房间而复活。这时我先进入旁边的门，并走进那里的第一间房中，开了房间内的灯后，我先在桌上发现一封“研究员的信”，内容是关于写这封信的研究员知道自己已被感染后，希望女友能带走在映像资料室的资料，到动力室开动爆破装置后离开，并将整件事告知传媒。而这研究员亦在信中提到解除门锁的话，是先要在终端机以他的名字“JOHN”来 LOGIN，跟着输入他女友的名字“ADA”作 PASSWORD”。不过映像资料室的门锁是下了两重密码的，至于第二个密码，他就只留下了一些符号，直到我推开木柜开启房内的篮灯去看墙边的画时，终于知道这些符号其实是代表着“MOLE”这四个字母……

知道了密码后，我来到一间没有终端机的房间，开动电脑后，我照着 JOHN 在信中所写的方法来 LOGIN 及输入两次 PASSWORD，果然将 B2 及 B3 的电子锁解除了。在离开这房间前，我还在地面发现了一盒幻灯片，于是我带着幻灯片回到 B2 的映像资料室，我先在这里的书架上找到一份“研究所、警备系统资料”，知道了这研究所各层的大概构造，然后我将手上的幻灯片用桌上的幻灯机播放出来。想不到竟然是一份 UBRELLA 公司的生物兵器商品目录，里面除了一些我一直以来面对过的敌人外，还有一个神秘的名字 TYRANT，想起那封“给保安部长的信”中，曾说过要将 TYRANT 废弃，到底这会是怎样的敌人？

这房间的墙上还有一奇怪的键盘，当我按动它时，墙上出现了按钮，若连按钮也按下，则可在对面的柱后找到一把研究所钥匙。

再次来到 B3 的我，首先进入楼梯口右边的门，因为电子锁的解除，现在连研究员 JOHN 那房间前面的另一间房亦可进入了。打倒了里面的 4 只新型丧尸后，我先取得了白板上的一份“机密 FAX”，内容是说这研究所意外泄漏了一种 t 病毒的事，因为生还的社员几乎都受到感染，加上研究所本身的警备队被全减，而且实验体之中有很多开始不受控制，为了能继续将事情保密，UMBRELLA 公司似乎用了某些办法来阻止州警及 S.T.A.R.S. 的介入。

除此之外，这房间的书桌上有一部 PASSCODE 输出装置，只要带着任何一枚 MO 碟前来，均可从这里取得第一个 PASSCODE。跟着，我利用在映像资料室取得的研究室钥匙，打开了通道尽头的门，来到 B3 的另一部分。这时可先冲到正前方那间有打字机及异次元箱的房间。SAVE 后才进入斜前方的手术室，看见这里的两个木箱及地上两个渠口加一条铁梯，就先将两个木箱封着地上的渠口，然后按着通风口下的机关，再推动铁梯令自己可爬上这通风口里。

原来那通风口的另一端是研究室的停尸间，这里除了有麦林弹可取外，还有第二架 PASSCODE 输出装置，于是我便利用 MO 碟取得了第二个 PASSCODE。

虽然我在 B3 右上方找到一架升降机，但却因为没有动力而不能动，于是我开始向 B3 右下方的动力室进发。这里有一种新敌人出现，它们速度超快，手爪的威力比上次的绿色家伙还要高，而且还喜欢跳到背后缠着我攻击，我决定赶快逃跑。虽然看地图知道向左走可以找到继续前进的门，但原来在另一边的尽头是一部可提供电力给研究所的开关。开机后继续前进，终于来到了 B3 深处的动力炉房间。

这里有另一个电源供给装置，我将这里的装置也开动后，升降机的动力才可以真正回复。

当我正想搭这升降机时，瑞贝卡突然出现，原来她亦平安无事。我和她一起来到研究室的 B4，这时我再次遇上了维斯克队长，但他竟然用枪指向我们两人，原来他就是 UMBRELLA 公司的间谍，恩里克就是死在他枪下的。他先开枪击倒了瑞贝卡，然后将我带到实验室中看一只名叫 TYRANT 的最强生物兵器，维斯克还将 TYRANT 放了出来，打算用他来将我杀死，不过 TYRANT 并没有听维斯克的命令，一爪便干掉了他。

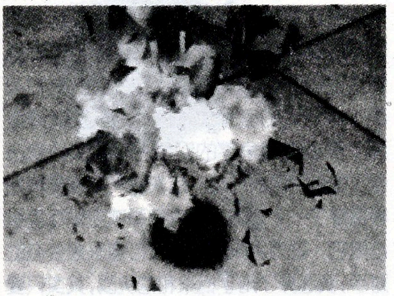
迫不得已之下，我只好和这 TYRANT 一战，虽然这家伙的近接战攻击力大得惊人，但移动速度与丧尸一样，利用实验室的地形边逃边开枪，我总算将这怪物击倒，然后便是开锁离开这房间。原来瑞贝卡穿了避弹衣，所以并未有被维斯克刚才那一枪所杀，我们一起回到 B3 后，她说看见研究室内仍有很多 TYRANT 病毒，于是主动到动力室开动起爆装置。和她分头行动后，我带着第 3 枚 MO 碟来到动力室的中央部分，从 PASSCODE 输出装置取得了最后 PASSCODE。

集齐了 3 个 PASSCODE 后，终于可以开启 B3 左上方的密码锁，在监狱中，我找到了被维斯克困着的吉尔，并和她开始一起逃脱。途经 B2 那个异次元箱时，当然要补充足够的子弹和回复药品，不过务必留下一个空格……由于瑞贝卡开动了起爆装置，B1 的紧急通道现在可用了，我们在通道前进时，突然收到了来自直升机的通信，知道他们因为燃料快将用尽，不能再等太久。我用通道内取得的电池放回电池盒令通道尽头的升降机开动，这时瑞贝卡赶到，通知我们还有 3 分钟便会发生大爆炸！不过，怪物已经迫近通道，吉尔决定和瑞贝卡一起挡着通道，让我到直升机平台通知直升机。

来到平台的我，先从升降机旁边的木箱取得一个信号弹，将它拿到直升机场中央使用后，直升机终于发现了我，但就在直升机想降落时，TYRANT 竟然再次出现并向我狂攻，这次他终于认真起来，我即使想逃亦感到有点吃力；就在我边战边走之际，直升机上的人突然投下了一些东西在降落点中央，叫我用它去消灭那怪物，我将这东西拾起之后一看，火箭发射器一个是也！在火箭的威力下，TYRANT 终于被完全消灭了……







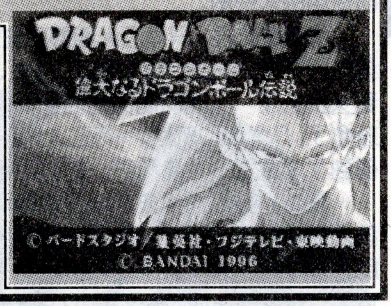
责编/PINSER

《龙珠Z之伟大的龙珠传说》之“葵花宝典”

葵花在手
天下我有

相信大家对“葵花宝典”不会陌生吧，它象征着什么？权力、威力、武功盖世、纵横无敌……此次的《龙珠》作为故事性攻略出现，大家来换个口味，苦读“宝典”，卧薪尝胆，日后定会称霸武林，一统“龙珠”江湖！

SS、PS　厂商 BANDAI　类型 ACT　媒体 CD－ROM



序

今年5月31日在SS与PS上同时推出的龙珠最新游戏，一上市即刻冲上排行榜冠军位置，总共有三种模式，一是“Z战役”，也就是STORY MODE（故事模式），共有八段故事，节录于原著的18－42期，从贝吉塔和那霸来到地球开始……后面的故事大家请继续收看。要注意的是故事未必纯粹按原著剧情发展。还要注意每个故事后会有“Z等级”（RANK）出现，会随故事完成度的高低来设定。二是“VS对战模式”，玩家可选择的人会依玩家在“Z战役”中的完成率而决定的，由最初到最后，从5人增加到34人之多。每次可选3位人物出场，进行输入指令式的战斗，要不停地注视每个人的状态，利用“换人”来将人物力量发挥，将敌人击倒。操作方法基本上是追敌人时，按“上”键即可使人物向敌人位置推进；按“下”键，即远离敌人——撤退。攻击方式最基本的是拳脚技和气功弹，各有利弊。好好利用呀，另外画面正下方有一个“POWER BALANCE”的势力平衡表，当某一方击中对手抑或是挡到对方的攻击时，表上属于那一方的颜色就会向对手方向移过去，哪一边的颜色与满了整个表时，那一边的角色就会自动使用很绚丽的必杀技，每位都有两招，不过使用哪一招是RANDOM（随机）的了。

还有要告诉你的是通关后会出现的“SP战斗”，此间共有30版完全不同的战斗，其中不乏有令你莫名的战斗，例如3个悟空VS 3个贝吉塔。迫不及待了吧，那就随“宝典”的指引，再次驰骋在龙珠的世界中吧！

葵花宝典

第一部　山雨欲来风满楼

（异星战士来袭，赛亚人VS Z战士）

龙珠历761年，未知的外星人来到地球，并与优秀战士孙悟空和短笛大战一场，不过，由此悟空知道了自己的真正身份——外星的战斗民族“赛亚人”之一员，而他的任务是来占领地球。可惜因一次意外悟空头部受到震荡失去记忆，成为老人孙悟饭的孙儿，进而成为地球的守护者。为保护地球，悟空与兄长拉蒂兹同归于尽，为对抗另两名赛亚人的来袭，短笛唯有将年仅4岁的悟饭带走加以训练，令其POWER UP AND UP。

龙珠历762年，其他的Z战士也为了增强实力而前往神殿修练。同年11月3日，另两名赛亚人——贝吉塔和那霸两人也终抵地球，开始侵略行动。为消灭最强战士，来到了短笛和悟饭修炼的地方，其他Z战士也一一到达，可惜敌人过于强横，乐平和天津饭分别被人造人杀死，而为了大家，饺子更自爆身亡，只剩下小林、短笛、悟饭及可以参战的悟空四人……

战斗最初由于悟空在东界王星上修行，所以是不应出战的。开始由于敌人战斗力很强，对我方极不利，所以只有智取而不能力敌。祸不单行，悟饭竟临阵退缩了，令战斗更为艰苦，可当他们知道悟空快回来时大为兴奋，令战斗力大增，不过也激怒了初次出战的那霸，令小林受到重创，且使短笛为救悟饭遭到重创而死，他的死激发了悟饭的真正战斗力，但仍未能令那霸失败。绝望之际，悟空回来了，一下子扭转了战局，轻易地将那霸打败。但更可怕的敌人——贝吉塔令虽已练成界王拳和元气玉的悟空占不到一丝便宜，且更受重创，连威力无穷的元气玉也并未将他杀死，最后全靠悟饭才可侥幸地将之打败，不过悟空竟决意将贝吉塔放走，因为孙悟空太想和贝吉塔再次决战了……

高RANKING秘笈：

先选择孙悟饭、小林和短笛出战，首先小林使出“气圆斩”，然后短笛攻击，一定要让短笛死在那霸手上。接着要把小林和悟饭送至前线，被打得半死后，才派悟空出场，不能给那霸出必杀技的机会啊！在后来与贝吉塔的战斗后要先使用必杀技攻击，然后不停地攻击，直至贝吉塔剩很少能源时派悟饭、小林出场，将贝吉塔打倒，会得到很高的“Z－RANK”。

第二部　江流千古英雄泪

（激斗戴星战士！Z战士VS精英军团）

上一战中死伤无数，短笛、乐平、天津饭，乐平的死令众人十分难过，不过，众人仍存在希望，因为从卡卡罗特（孙悟空的赛亚人名字）的兄长与贝吉塔的交谈中得知宇

✲本页资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

宙中有一些和短笛非常相似的外星人，他们也有能实现任何愿望的龙珠。因此，布尔玛便着手改造天神以前来地球时使用的太空船。

改造成功后，只有三人能够前往短笛的故乡“那美克星”，因为悟空在战斗中受重伤，悟饭、小林、布尔玛只好硬着头皮去了……此时的贝吉塔也在惑星接受治疗且迅速痊愈了。几个月的航程，一行三人终于到达了那美克星，但碰到了大魔王——弗利萨。此时贝吉塔也赶来寻找龙珠……开始小林和悟饭先救出正被弗利萨威逼的小那美克星人——丹迪。而这时已康复的悟空得到布尔玛父亲的协助，乘太空船以六日的时间赶来……在丹迪的引导下，到达了大长老的住地，不仅可功力提升，且更可得到重要的“一星龙珠”；而另一方面受到弗利萨麾下大将萨博重创的贝吉塔也复活过来，并偷走了弗利萨的龙珠，这激怒了弗利萨，使之派来了威力不凡的“基纽特种部队”，悟饭、小林只有与贝吉塔共同对付他们了……不消几个回合，龙珠已被抢走，7颗龙珠被基纽凑齐了！余下四人经过猜拳由古尔多上阵对付小林、悟饭，由于他的点穴术令两人濒临绝境，终于贝吉塔出手了，砍下了他的头。紧接着上场的利库姆令贝吉塔毫无还手之力，小林、悟饭的帮助也无济于事。又是在这关键时刻，悟空再次登场，一下将他及吉斯、巴特一网打尽，队长基纽上阵与悟空打个平手，但当悟空使用真力时，基纽傻了眼，必杀技“身体互换”已告出手，先将自己身体打伤，再与悟空身体交换，怎知其不能即刻适应悟空身体而导致惨败，且吉斯也被贝吉塔杀死……

高 RANKING 秘 笈：

令悟饭及小林优先出战对付古尔多，别打死他啊，要让贝吉塔解决他……到利库姆出场，用贝吉塔对付他，一击得手后要被他打得半死至无战斗力便派悟饭和小林出来“挨打”，最后关头发动悟空，打倒利库姆后，再专心对付巴特。然后再利用贝吉塔将吉斯杀死，最后再派悟空对付基纽，让他使一次必杀技，再将之杀死，可将“Z RANK”达 100，PERFECT！

第三部　天寒有日云犹在

（那美克星最后决战！！Z 战士 VS 弗利萨）

那美克星上，悟空、贝吉塔两人在进行休养，小林独自前往时日无多的大长老处，要求知道使用龙珠的那美克暗语，丹迪在大长老的嘱托下帮助小林、悟饭将龙珠拿走，且呼唤出那美克星上神龙，可以实现三个愿望的呀！短笛让悟饭将之复活并送至那美克星上。此时弗利萨正在和故意与它拖延时间的战斗型那美克星人比尔激战……短笛来到那美克星上，决定与被弗利萨打得半死的比尔融合以增加自己的力量。这时发觉上当并迅速赶来的弗利萨正为不能变成不老不死之身非常愤怒，誓要将四人杀死！悟饭、小林、贝吉塔三人合力迎战（三英战吕×），不料弗利萨竟变身了，力量大增，而且轻易便将小林杀死（?），令悟饭怒发冲冠（本来就是嘛），发出史无前例的攻击，但却徒劳无功，反被打成重伤，幸而紧急关头小林以气圆斩救回悟饭，原来丹迪是有治疗能力的那美克星人，所以众人得以重生。

短笛到达后也被打至重伤，贝吉塔让小林将自己打至半死，然后叫丹迪医治以增加自己的能力，但丹迪只为短笛疗伤而全然不顾他，弗利萨看到这一切，美在心中，又再度变身！立即将丹迪杀死，幸亏短笛、贝吉塔已得到治疗，但依旧难逃弗利萨魔掌，正当贝吉塔快死之前，救星悟空又出现了（为什么每次都是这样），悟空与弗利萨的战斗开始了！真是龙争虎斗，难解难分啊！可战斗的中段，弗利萨力量提升，使悟空陷入危机，幸得悟饭、小林、短笛的帮助，成功放出以宇宙之气造成的“元气玉”，将之打入星球地心中，但它并未死去……又出现了，并一击将小林炸得体无完肤，又将短笛打得半死。这激怒了悟空，盛怒之下悟空变成了传说中的最强战斗“超级赛亚人”，这下弗利萨根本不是对手，锐不可挡的悟空终将冥顽不灵的弗利萨处死……

高 RANKING 秘 笈：

先派贝吉塔与弗利萨一战，再派小林出场，要承受弗利萨的必杀技啊！再派悟饭出场，又是挨打，但可放一次必杀技，而当受一次必杀技后再使用小林，并使出“气圆斩”。接着再令短笛出来“受死”至打得半死时，贝吉塔上场，依然挨打，才派悟空迫战，使用一次必杀技后，贝吉塔可被弗利萨杀死了。按情节，小林要被派出送死了，之后让短笛重伤，最后依然是悟空这位大英雄上场，变成超级赛亚人后将之解决！

第四部　微云淡月夜朦胧

（充满威胁的敌人出现！人造人 VS Z 战士）

龙珠历 762 年 12 月 24 日，悟空随着那美克星的爆炸而在宇宙中消失了……

763 年，被送到地球上的那美克星人利用龙珠令小林和乐平得以复生。再过 130 天，再次使用的龙珠又使天津饭和饺子复活，正要使悟空复活时，才知他并未死，正在宇宙中修炼。那么剩下的愿望就让那美克星人在宇宙中找一个新的星球居住吧。

764 年，一位神秘少年出现了，并不费吹灰之力就将变成再造人的弗利萨和其父杀死，且他就是一名超级赛亚人！并通知众人悟空快回来了，原来他是从未来来的，是为救助快将因为“病毒性心脏病”而死的悟空，因为未来才有解药啊。又预言 767 年会有 2 名人造人对地球造成巨大威胁……少年就是特兰克斯，贝吉塔与布尔玛的儿子。此后悟空遍访宇宙间的星球到处修炼，更练成“瞬间移动”的武功（《街霸》中的 VEGA?）。Z 战士们更是勤加锻炼，准备迎接那可怕的预言……

767 年 5 月 12 日，预言成真了，曾被悟空消灭的黑绸军的科学家格罗博士研究出的人造人 19、20 号到达地球，四处大肆破坏，目的是将黑绸军的仇人悟空杀死！乐平首先被残忍地击倒，为避免更大的破坏，决定与之前往一个无人的荒岛决战，只有乐平和布尔玛、小特兰克斯和悟饭未能参战……

悟空第一个迎战，但因那“病毒性心脏病”刚巧发作，Z 战士合力反击也不是两位人造人的对手，一直未出现的贝吉塔伸出了援手……他也变成了超级赛亚人，令得 19 号

✲本页资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

毫无还手之力，终于被杀死。20号见势不妙只好逃跑，当然被Z战士们穷追不舍……

另一方面，再次从未来而来的特兰克斯发现博士制造的因不服从而未被使用的人造人17和18号被开动了，所有Z战士全然不是他(她)们的对手，不仅如此，一个更大的敌人就要出现了……

高 RANKING 秘 笈：

先派悟空出战，给19号一记重击，然后由于“病毒性心脏病”的发作只有挨打的份了。贝吉塔出场将19号杀死，然后在20号使出在短笛身后吸气的秘技后便杀死他。这时17、18号登场了，令所有战士上场挨打(除悟饭和小林)，最后再派两人上场。

第五部　无力蔷薇卧晓枝

(最高 LEVEL 的决战　Z 战士 VS 完全体沙鲁)

经过与17、18号的战斗，只有小林一人安然无事，其他人吃了仙豆才回复过来。众人立即明白战斗力的不足，速乘飞机接悟空前往龟屋。

那位更大的敌人就是沙鲁。他四处吸食人类真元，令不少市镇死气一团。短笛到达神殿与天神合体，成为一个有强大力量的完全的那美克星人。但还是无法消灭沙鲁，不过从其口中得知他是来自未来，为了吸收人造人17、18号，从而进化成为完美的战斗生物体“完全体”……

此时的悟空因吃了特兰克斯的特效药病情正有所好转。不过，人造人也找来了，短笛前来对抗，正杀得兴起之时，沙鲁出现了……

完全痊愈的悟空再次进入天神殿中的“时间与精神的屋子”进行修炼，且带同贝吉塔父子前往。另一方面的荒岛之上短笛正与沙鲁决战，17号已被沙鲁吸去，情况已很不妙，天津饭来了，使出新技“新气功炮”压制住了第二形态的沙鲁，但自己却已濒临死亡。天界中的悟空再也忍不住了，前往将二人救出。

布尔玛在格罗博士的研究所中得到了设计图，悟出了停止制造人造人的方法，但由于小林不忍心将18号破坏，更大的原因是由于好战的贝吉塔竟想与之作战而任由沙鲁将18号吸收。此时沙鲁已成为完全体。一场血雨腥风即将掀起……

沙鲁先将贝吉塔和特兰克斯打败后，提出举行“武道大会”——沙鲁游戏，不过赌注是地球的命运。

第一位出场的是悟空，但在战斗中途，他竟自动投降，且还指定要悟饭上场，怎么回事呢？开始战斗后悟饭便只是一直在防守，且难以发挥真正实力，令悟空十分担心，亦使沙鲁非常不满，因此生出七只小沙鲁来袭击在场的战士，来激怒悟饭。结果悟饭心中怒火熊熊燃烧，到了无法控制的地步，真正的超级战士诞生了！他一下子便将小沙鲁消灭了，且只是发了两拳便使沙鲁将18号吐了出来，变回第二形态。可这带来了更大的危机，因为沙鲁要以自爆来与众人和地球同归于尽，幸而悟空牺牲自己将沙鲁转移到界王星上爆炸，不过由于有一小点沙鲁的细胞仍留在地球上，使之得以重生，变得更加强大，连悟饭也不能匹敌。最后幸得悟空指引，发出威力无限、无可匹敌的“龟波气功”终将沙鲁消灭。

高 RANKING 秘 笈：

派悟空上阵并使出一次必杀技后便立刻退下让悟饭出场，亦多派一至两名Z战士出场。令所有人挨打至重伤时，悟饭便出来收拾掉7只小沙鲁。然后派悟空上场无须太大战斗与沙鲁一起爆炸，待悟空死后，悟饭便可杀死沙鲁为父报仇了！

第六部　满川风雨独凭阑

(恶梦的到来！苏醒的魔人布欧 VS 宿命之战士们)

自从与沙鲁一役后，世界似乎已回复了和平，不过人们始终未洞悉到新的危机即将来临。悟饭已是16岁的中学生了，每天要坐筋斗云飞行一千公里去上学。弟弟孙悟天亦长得十分健壮，且已是一名超级赛亚人了。这时仍有天下一武道会存在，奖金更是惊人，所以一向要悟饭努力读书的琪琪也破例要其参赛，以得到奖金维持生计。而悟饭有一位同学便是世界武术冠军撒旦先生的千金——比迪丽，她又调查到悟饭的身份并逼迫他教自己功夫……

新一届的武道会将比赛分为少年部门及武道会，另外还有许多奇怪的人物也参加了赛事，原来是魔界派的人马，他们要的是武道高手的精气，使得人们纷纷上当，连悟饭也被袭击，因此Z战士们追赶元凶而去……场地只剩下18号，撒旦先生以及由悟天和特兰克斯假扮的“MIGHTY MASK”，当然“MM”不是18号的对手了，最后和18号达成“协议”后，撒旦先生得到冠军的荣誉……

Z战士们终于到达了元凶的藏身之处，魔法师巴菲迪与魔界王达普拉在一起，在达普拉的攻击下，短笛和小林被石化了。正当众人斗得不可开交时，巴菲迪突然召回达普拉，原来魔人布欧要出现了。所以一定要十分小心，不过，巴菲迪又发现Z战士中有一个心中充满恶念的人——贝吉塔，所以他便利用贝吉塔心中的恶念使他成为自己的傀儡，结果后来这个魔人贝吉塔便和悟空展开激战。

不过，当达普拉被魔人布欧打倒后，被石化的短笛和小林相继回复原貌，而贝吉塔也恢复了知觉，不过他仍要和悟空决一雌雄。此时，布欧已要出现了，悟空和贝吉塔的战斗还在进行，只有悟饭和界王神能够拯救地球了。不过任悟饭怎样努力，也徒劳无功，更被打至重伤。而恢复了良知的贝吉塔立刻赶到决战之地，与魔人布欧展开大战，可惜也不是对手，最终即使他的自爆也未能消灭布欧……

高 RANKING 秘 笈：

派悟饭迎敌，使用二次必杀技击中达普拉导致重伤直至杀死。(这时贝吉塔便以魔人的身份与众人为敌)，在他死亡前让贝吉塔与悟空战一场(符合原著)，这时魔人布欧出来了，贝吉塔也恢复良知了，可要让悟饭挨许多打啊，最后要让贝吉塔去消灭魔人啊……

✲本页资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

第七部　阴风搜林山鬼啸

（地球毁灭，恐怖的魔人 VS 新力量）

布欧因为没有巴菲迪的约束，四处杀人，然而他并非存心杀人，只不过在找食物而已，将人类变成他爱的糖果，然后一一吃掉，所以人类正面临一个种族灭绝的大危机。

那位人们心目中的大英雄——撒旦先生应民众要求前往对付他，可由于他的胆小，根本不可将之打败，却成为了好友……

在界王神界中的悟饭得到界王神的指引，拔下传说中的神剑。悟空抓紧剩下的时间教悟天和特兰克斯学习 15代前的界王神传的秘术——合体术，以将二人能力合一，发挥超级赛亚人的最大极限，但由于功力不高，未能将之打败。而布欧因为坏人将之心爱的小狗及朋友撒旦先生打死而使他的怒气结成气变成一个完全邪恶的超布欧。且将原来的胖布欧吃了下去。

在布欧依然是胖的时候，悟空曾以超级赛亚人 3 的姿态出现，但战斗并没结果……

超布欧到达天界神殿，短笛与之拖延时间以便悟天和特兰克斯有更多的时间在"精神与时间的房子"中修炼。但超布欧是个性急的人，最后引他进入"精神与时间的房子"与超级悟天克斯决战……

高 RANKING 秘 笈：

战斗最初使用悟空三父子、特兰克斯和短笛，开始令悟空变成超级赛亚人 3 的形态与魔人激斗，中段时换为悟天、特兰克斯和短笛，更令前二人气体为悟天克斯、短笛好象没什么用，让他作永远的 NPC 吧，由于悟空已出过一次必杀技，所以悟天克斯出两次必杀技即可将肥布欧消灭。这时超布欧出现了，和前一战一样，最后令孙悟饭上场用一次必杀技即可将布欧打败。

第八部　数点寒灯起烟浪

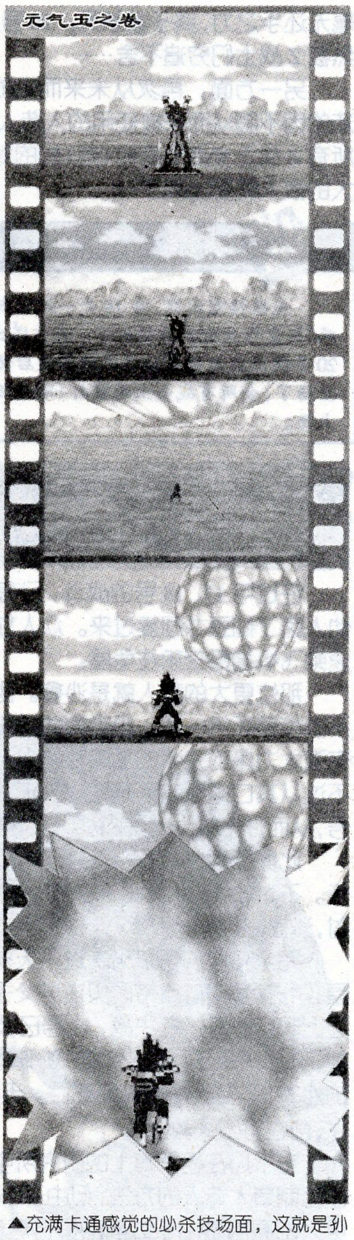
（最终战斗！Z 战士 VS 最强魔人）

上一战中悟饭虽将超布欧打倒，不过未能将之完全消灭，战斗并未结束。悟饭、悟天、特兰克斯、短笛四人仍然与之厮斗不止，由于合体后的悟天克斯过于自大和粗心大意，终被超布欧吸食，令悟天克斯力量和招式全被超布欧吸收，使得悟饭的战斗更加艰难。跟着短笛也被吸食了，短笛的头脑加上悟天克斯的能力令超布欧对悟饭的攻击应付自如……另一方面在界王神界之中，悟空得到可将两人永远合体的合体耳环，本想与悟饭合体，但因一时失手，不但合体未成，悟饭更被吸食。

得到悟饭的能力，超布欧可以使悟天克斯的合体得以永远化……得到占卜婆婆帮助而可以上阳间一天的贝吉塔终于出现了，由于感受到超布欧那澎湃的力量，同意与悟空合体，成为悟吉塔（即本刊今年第 2 期赠送插页上所绘的人物）！虽被超布欧吸食，但由于悟吉塔在其体内四处乱走，逼得超布欧将之吐出。

真正的战斗开始了，由于根本不是悟吉塔的对手，超布欧竟狡猾地将他变成糖；继而吞入肚腹，不过，悟吉塔在布欧体力开始了大破坏，只要切断他一切的力量来源他便会一无所有。但耳环的合体力量受到破坏，两人再次分开，更将耳环毁灭，之后便开始将其他人救出，超布欧知道了这些，竟进入自己体力，要将二人消灭。但无济于事，最终所有人被救出来后，真正的灾难才开始，超布欧竟变成了最纯正的魔人。力量亦变得难以想像！

残暴的它先将美丽的地球毁灭了，生存的只有及时逃脱的贝吉塔、悟空、撒旦先生、丹迪以及在界王神界的众人。可是魔人竟能在宇宙中生存，并利用瞬间移动来到了界王神界，悟空却无法与之抗衡。但当魔人见到撒旦时竟动了恻隐之心，原来体力仍存在着肥布欧，魔人吐出肥布欧后与贝吉塔又开始了天昏地暗的大战……实力依然差距很大，贝吉塔利用那美克星上的龙珠令所有被杀的人复活，更有撒旦先生利用他在地球的影响力，令全世界的人双手高举，放出元气，令悟空放出了最巨大的超元气玉，将魔人彻底消灭……



▲充满卡通感觉的必杀技场面，这就是孙悟空的"元气玉"。

就此，世界又恢复了和平，龙珠世界又充满了欢笑……

高 RANKING 秘 笈：

最初只要用悟吉塔一人，用他毫不留情的攻击将超布欧打倒，但当最后的魔人出现时，孙悟空不过只限一击而已，之后便要被打至半死，再选用贝吉塔，当他中了两次必杀技时，肥布欧出场助战，最后再次调用悟空，基本让魔人放一次必杀技，之后使用悟空放出元气玉将之消灭干净，这样便可"Z RANK 100"来令游戏 END 了！

感谢北京智乐王国游戏机专营店软件支持
责编/SHADOW PHOENIX

✲本页资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

三栖人档案库——始动

文/XYM

Q:"《罗德岛战记》,是部怎样的漫画,有哪些游戏?"（沈阳　赵磊）

A:由水野良、安田均的小说改编的漫画,以罗德岛的两次战争为线索,描写了长拉与白等两代人不同的经历,属于典型勇者屠龙的题材,但"《罗德岛战记》,真正有价值的,在于由结城信辉担任画监督的十三部 OVA。有关游戏请参看九五年第九期的三栖人栏目。"之外,还有 SFC 版的 RPG,是一部最可让玩友重温故事全部流程的游戏,但迷宫很烦人。

Q:有哪些漫画家为游戏设计过造型及绘制过插图?（上海　陈建伟）

A:除了"三栖人"栏目以往介绍过的一些漫画家之外,还有为"三星幻界"设计造型的士郎正宗、结城信辉除了早先为"迷宫斩妖"设计过造型之外,今年的 A·RPG 大作"圣剑传说Ⅲ"的角色亦同样出自于他的笔下。以"女警"一篇出道而靠着"女神"得以发展的藤岛康介,是 SFC 第一个 48M 游戏的造型设定。此外,还有如江川达也(G·O·D)等许多漫画家都为游戏效过力,具体的,以后会在三栖人栏目中陆续进行介绍。

Q:以前三栖人栏目介绍的一些画家,往往是既画漫画又从事动画工作的,甚至于还画插画,比如美树本晴彦就是,那么他究竟属于哪一个职业呢?（北京　吴捷）

A:一般以第一职业去判断,美树本晴彦虽然有"木偶世代"与"MACROSS 7",这两部漫画作品,亦出版了不少个人插图集,但他最早及投入精力最多的,还是动画方面,相反的高田明美就应首先列入插画家的行列,虽然她亦参加动画的制作。

Q:"攻克机动队,真是鸟山明画的吗?为什么风格差那么多?"攻克机动队"的游戏呢?（成都　颜凯）

A:你的名字让 AKIRA 联想到国内的某个漫画家,为什么"攻克机动队"是鸟山明画的?很简单嘛,因为《七龙珠》是"士郎正宗"画的呀,还有"楚正和"画的《橙路》,"山下键(?)画的《铳梦》等等,见多就不怪了,是吗?

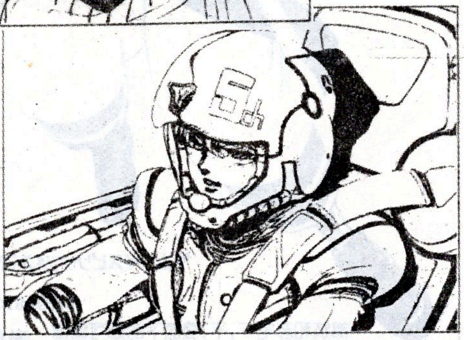
游戏呢,好象是 PS 的,3D STG 这类的吧。

Q:是否能介绍一下寺泽武一、士郎正宗、池上辽一、安彦良和的情况。（上海　宁磊）

A:士郎正宗的嘛,近期就会有,寺泽武一与安彦良和也会陆续介绍的,而池上辽一与哪个游戏有关系呢?宁磊玩友可否提醒一下 AKIRA 呢?

Q:请介绍一下《超级机械人大战》系列中魔装机系的有关漫画与动画呢?（四川　李可杨）





MACROSS Ⅱ设计用稿(美树本晴彦画)



饿狼传说特别篇四格漫画决定版
餓狼伝説スペシャル4コマ決定版 (A:1024×1624pixel)

A：很遗憾，所有魔装机系的角色都是オリジナル（原创版）的形象，换句话说就是魔装机系只是单纯为了游戏的故事情节而设计的战斗机系，不同于那些从漫画、动画中请来的"特邀嘉宾"，所以魔装机系并没有对应的漫画与动画，至少暂时没有。

Q：96年第一期中介绍北条司的文章后所注解的"双色稿"，能否详细说明一下，国内出版的寒羽良单行本中有吗？

A："CITY HUNTER"所刊载的漫画周刊《少年JUMP》有指定初日连载使用彩色稿，首位连载使用双色稿的习惯。就是说在没有新连载的情况下，每期《JUMP》中排在首位连载的漫画，基本都是双色稿。双色稿的效果，类似于铅笔淡彩，故国内翻印的《CITY HUNTER》中如果有画面模糊或太灰，那一定是双色稿的"功劳"。

Q：《超时空要塞MACROSS》系列共有几篇，有哪些相关的游戏。（南京　邹彬）

A：

1982年	TV版	《超时空要塞MACROSS》
1984年	剧场版	《超时空要塞MACROSS》——爱・おぼえていますか
1983年	TV版	《超时空世纪ORGUSS》
1992年	OVA版	《超时空要塞MACROSS Ⅱ》
1993年	OVA版	《超时空要塞ORGUSS 02》
1994年	TV版	《MACROSS 7》
1994年	OVA版	《MACROSS PLUS》

GAME：

FC	横向卷轴STG	《超时空要塞MACROSS》
SFC	横向卷轴STG	《超时空要塞MACROSS》
PC-E	SLG	《超时空要塞MACROSS》
ARC	纵向卷轴STG	《超时空要塞MACROSS》
ARC	横向卷轴STG	《超时空要塞MACROSS Ⅱ》
PC	AVG+SLG	《超时空要塞MACROSS》
PS	3D STG	《MACROSS DIGITAL MISSION》

Q：漆原智志作品的效果，究竟是用什么材料画出的？（四川　李可杨）

A：在一种厚约0.125mm~0.2mm左右，被称作"赛璐璐"的透明化学板上，依靠化学反应将颜料附着上的画法，材料很难在一般美术用品店中购得，赛璐璐画线条清晰，色彩明快，匀称的特点被广泛地用于插画制作与游戏的画面中，而其最主要的用途，还在于动画制作，故使用这种画法的画家，往往表明他接近或从事动画工作。

Q：吃饭了吗！（传统、传统）我想问一下，电子游戏中美工的作品是否非要用电脑作画不可，用原稿扫描输入不知可否？日本漫画家有哪些是用电脑作画的？（常熟　BLK）

A：上洗手间了吗？习俗、习俗（只吃不拉，会撑死的）

有关电脑美工的问题，请向"软体动物"请教。

目前，日本的确涌现出很多用电脑辅助作画的漫画家，象士郎正宗、木城YUKITO等的作品中也出现了不少"不象是人能够画得出"的画面，而真正在制作流程中大量采用电脑技术的，应首推寺泽武一与都筑和彦，寺泽武一的作画效果，可以从3DO的游戏上看到，他个人的漫画，有动画片剧照的感觉。作为CG插画家的都筑和彦，利用电脑绘制的插图解像度高达3072×2048 Pixel。

追加：

呜！三栖人又开始连载了，一只叫AKIRA的鸟在天堂里未扑腾两下，转眼间又掉回了地狱……

这次新开辟的档案库，开始解答国内青少年文化发展中存在的一些问题，虽然问题可涉及漫画、游戏、动画、首辨模型等广大领域，但希望以游戏的周边产品为主。此外，因为是季度性连载，故不要对"档案库"的"素早"抱太大期望。

在后几期的"三栖人"中将登场的有第四次机器人大战的全角色及机械人的介绍，日本著名漫、动、插画家如士郎正宗与结城信辉等等，有兴趣的读者不妨注意一下。还有档案库的冬季篇亦开始接受登记了，来信请寄"三栖人档案库"，OK！



サムライスピリッツ4コマ決定版其ノ弐
1994年 表紙
(B:2048×1536pixel)
都筑和彦笔下，不，键盘下的娜可露露

责编/H・MAN

“人间五十年”之六

跟你谈谈

文/一心

编者按：本栏目自开办以来，一直深受SLG迷们的喜爱，除对我们表示大力支持外，也来信提出许多问题，但由于版面问题（总也不能争取到更多），未能将早已做好的问答登出来。这次只好忍痛将在手中越压越多的优秀文章停上一期，给来信的玩友一个“说法”。也欢迎更多的玩友参与，还是那句话：凡对日本战国游戏或历史有任何疑问者均可在此得到满意的答复。

《太平记》是否属于日本战国的SLG？

广西　欧阳栩铭

不是。《太平记》记述的是日本南北朝时代的战争，南北朝时代与战国时代是两个并列的时间段。南北朝动乱最终为足利一方取胜，足利尊氏建立了室町幕府；到了战国时代，将军足利家失去了实力，室町幕府到了足利义昭时最终灭亡。

能否介绍独眼龙伊达政宗的身世？

上海　凌祎、陆永炜、蒋剑　苏州　茆巍　武汉　何顺　南京　金挺、李翔　台州　阮霁阳　广西　欧阳栩铭等等

也许说出来大家还不相信，仔细看看MD游戏《天下统一》吧，封面上那个武将就是伊达政宗。“独眼”看不清楚，但是有些夸张的长月盔也是他的特征。确切的说，那个形象是青叶城旧址的伊达政宗铜像。伊达政宗幼名梵天丸，生于永禄十年（1567），伊达晴宗之孙、伊达辉宗之子，仙台藩和宇和岛藩两个江户时代“藩”的藩祖。十一岁元服，天正十二年（1584）由父亲让位，十八岁继任家督，次年天正十三年便统一仙道七郡，也许是仅次于五名将的战国第二流武将中最有名的。

五大老指谁？五奉行指谁？　　常州　朱勇

五大老指的是德川家康、前田利家、毛利辉元、小早川隆景、宇喜多秀家。小早川死后，由上杉景胜替补。五奉行指的是前田玄以、浅野长政、增田长盛、石田三成、长束正家。

织田、丰臣、德川到底是谁真正统一了日本，彻底结束了战国？　　重庆　罗喻雄等

织田信长结束了战国时代，丰臣秀吉统一了日本，德川家康建立了江户幕府。

关原之战是怎么回事？

苏州　茆巍　重庆　罗喻雄

天正十八年（1590）丰臣秀长没，庆长三年（1598）丰臣秀吉没，庆长四年前田利家没，丰臣家的政权就落到了位于五大老之首的德川家康手中。秀吉的近侍石田三成以“为了幼主秀赖”为口号，联合一部分大名意图击败德川家而发动的战争。于庆长五年（1600），由宇喜多秀家率领的四万大军攻陷一千八百人、由鸟居元忠据守的伏见城开始。关原之战不但在关原主战场发生了决战，全国各地也有战斗，因此确切地说关原之战是一个时间段，而非特指一场战斗。关原之战以石田三成、小西行长的西军失败而告终。

松平信康是否因谋叛而被其父德川家康所诛？　　武汉　何顺

很难回答这个问题，但是可以说松平信康是因谋叛的罪名而被杀的。依当时的局势来说，很明显最大的可能是织田信长想以此激怒德川家康。

丰臣秀吉定都桃山，桃山到底在哪一国？

苏州　茆巍　上海　陆永炜等

一般地，把战国时代（1467－1573）之后到1603年江户幕府建立称为安土桃山时代。安土指织田信长的居城安土城，桃山指丰臣秀吉的居城伏见城。在《信长的野望》系列的《武将风云录》、《霸王传》、《天翔记》中都提到了织田信长筑安土城，在两代《太阁立志传》中都提到筑安土城与大坂城，可见这些事件的重大。天正四年（1576），织田信长筑安土城，以华丽、高大以及地理位置来表示自己的地位。天正十年，本能寺之变后秀吉接替了信长的位置。天正十一年（1583），秀吉开始建造比安土城更高大的大坂城。不用说，这当然是为了显示比信长更高的地位。因此在秀赖降生以后，秀吉说：“把大坂城送给秀赖”，实际上是一件非常非常贵重的礼物。也正因为如此，秀吉以后的居城没有造得更高。但是伏见城同安土城一样，都没有被保存至今。读过中学《世界历史》的同学不妨回忆一下，有没有这样一道填空：日本明治维新时期，新政府军在________击败了德川的幕府军。答案是伏见和鸟羽。正是在伏见、鸟羽的这场战斗，使伏见城在战火中被烧毁了，烧毁以后的伏见（在东京都附近）被种上了桃树，因此被称为桃山。现在的桃山（伏见）城是仿造当时的式样重建的。有机会到日本去的话，不妨去看看。地址如下：京都市伏见区桃山町大藏；还有重建的安土城：滋贺县蒲生郡安土町安土山；及名城大阪：大阪市东区马场町。再补充一句：请读者注意，大阪在明治维新之前称为大坂，虽然为同一读音，但是别马虎。

战国三夫人是指谁？　　福州　本愿寺光佑

是指弥弥、奇媒、淀。

贵栏目曾在今年第五期中说，某某正成是二百年前楠木正成转世，这样说有点儿不负责任，其实某某正成并非细川正成，而是毛利元就的第三子吉川元春的继承人吉川正成。

上海　曾月

如果有人说，三国时某武将武力等同于吕布、智力等同于诸葛亮，而此人却默默无闻，不是很可笑吗？吉川元春是毛利元就的次子，吉川正成既然如你所说的是元春的继承人，那么他可能是任何人的儿子，但决不是吉川家的儿子。《天下统一》中的继承人是为了弥补武将寿命的缺憾而设置的。只要武将病死或隐居，游戏可能会安排一名继承人来继承该武将的兵、铁炮，并同时沿用武将的姓。《天下统一》中，用情报的方式是看不出敌将军政能力的。因此为了避免引起混乱，这些虚构的继承人的能力是真实的。意思是说他们的能力是某真实武将的数值，并且沿用真实武将的名，以求一目了然。但是这些虚构武将，不会在向门中随便指定，因为那会变成两个只有年龄不同的武将，也不会是大名。所以，细川正成肯定不是细川家的孩子，也不能咬定是吉川家的人。由于此人的作战能力与军神上杉谦信相同，却不见他领兵打过仗（哪场战役？），也不是名剑客；此人的政治影响力比起秀吉、信玄还要高，却没见过他做的事比起那两个人更出色（做过什么了不起的事？）。因此笔者认为，应把他（某某正成）看作另外一个时代的人物、楠木正成的转世，才能解释（游戏中没有忍者，因此可以排除服部正成）。

为何称织田信长为“第六天魔王”？

广东　丰臣秀龙　上海　陶捷等

织田信长自称为第六天魔王，是为了公开与佛教势不两立的决心。可惜笔者不懂佛教，无法说明为何“第六天魔王”能那么刺激佛教徒，还望高人指点。

①日本在源平合战以前由谁控制？
②《忍者武雷传说》中的信长指谁？
③“凑川合战”之凑川今在何处？

上海　陆永炜

①由藤原氏控制。

②《忍者武雷传说》中的人物、国名、事件都是虚构的（这一点很显然），但信长意指织田信长。

③兵库县神户市生田区多闻通。

①丰臣秀吉征九州时岛津义久身着墨衣前往投降，此后是否让位于弟义弘？
②解释一下“天文之乱”。
③请讲一下“中岳七条枪”。　　杭州　吴晓斌

①是。让位的时间是天正二十年（1592）。

②问这个问题，是不是笔误？是不是想问“应仁之乱”？“天文之乱”确实有，但是并不能算有名。天文之乱指天文十一年伊达政宗曾祖父稙宗与祖父晴宗为了家督的位置而发生的动荡，最后伊达晴宗胜出。

③还是称“贱岳七条枪”比较顺耳，是指丰臣秀吉与柴田胜家的贱岳之战中立大功的几个勇将。虽称七条枪，实际上是九个人，别忘了。他们是：加藤清正、福岛正则加藤嘉明、肋坂安治、片桐且元、平野长泰、糟屋武则、樱井左吉、石川长松。

责编/北尤

秘技天地 方偏技秘

MJ JI TIAN DI

编者按：随着次世代机在国内普及量的增加，风马也不能视而不见，服合读者的需要才是栏目生存的必要，因此从本期起也开始刊登关于次世代主机的秘技，但比例我会视玩友们的要求而定，尽量能让大家满意吧！

另，关于"风马"为什么容易误为"疯马"，最近我在玩友的来信中得到了一种解释：据说如果在名词"马"字前加形容词的话，"风"很容易被误为"疯"；因此，建议改名为"马风"，进而可以变成"马蜂"，谁写错就去蜇谁；最后还可以进化至究极职业"蜂王"，据说样子会很"酷"！这算是个好例吧！"马风"据说进而还可以变成"麻风"，谁写错的话，就回封信将病传染他?！这是个极恶例！此外，恶例还有疯马、病马、缝马等，并据传狂风之夜，我就会变成马（还有可能是驴），到街上狂奔！啊——！你可听见我在惨叫……

●秘技

SS　THOR——精灵王纪传　FP 7

与同伴一起游戏：在游戏中按Z键，在更换武器的画面中同时按1P手柄的X与L两键，这样就会有一个半透明的利昂出现，并可以用2P手柄来控制。

反复打关底：在收火精灵时，将BOSS森皮打败，召唤出水精灵并进入精灵的部屋中将两个火炬中的火灭掉；回到打关底的地方，BOSS森皮又会出现，可再打败它得EXP；再用火精灵将火炬点燃，再用水精灵灭掉，反复可获得许多EXP。

SS　VR战士Kids　FP 6

选择DURAL法：在选人画面中，先将光标移至AKIRA处，顺序输入下上右左A，即可选出最终首脑DURAL，而2P选的话，顺序按下上左右A便可以了。

透明头的DURAL：先选出DURAL，在选择"NORMAL"或"Kids"时，按住C再决定就能让DURAL的头变得透明。

主视点游戏：只要在选人之前按住L、R两键再决定，游戏中你所控制的人就会变成透明的，你就能体验主视点格斗的感觉了。

PS　'95格斗之王　FP 7

不看胜利演示：在OPTION中，同时按L1、L2、R1、R2四键，在CONFIGURATION中就会多出一项WON DEMO，它是控制胜利演示画面的开关。

选择两位关底：在选择是否重新组队时选"YES"，然后将以下四个键组合顺序输入（注意每组要同时按）：上+○，右+□，左+X，下+△；这样即可使用草雉柴舟和卢卡尔了。

PS　TOTAL NBA '96　FP 6

选择全明星队：在EXHIBITION模式中，顺序输入R1、R1、R2、R2、L1、L2，就会多出一项ALL STAR，可以选择94～96两上赛季中的多支全明星队。

SFC　财宝猎人G　FP 4

教会中的隐藏秘宝：レクル町的教会中，在神台右侧的两个紧靠在一起的石柱后有一条隐藏的通道，穿过它可到另一间屋中，里面的宝箱中有一能在战斗中自动回复HP的宝物"プロテクトリング"。

SFC　鲁多拉秘宝　FP 4

教会中的隐藏事件：在リザ之章的第四天，做定期船去ダヌルフ町，从武人之塔走出镇外再进入镇中。当日食发生时，朝镇西南方的桥走，通过去クリユ—ヌ城的桥向东走；在日食还没结束前，向东来到一座小教会中，让迪恩（デユーン）去偷盗女神像，这时会有人发现并问这样的问题："教會の人間か?"，这时有两种回答：当回答："ええ，そうよ!!"时可得到1000钱，当回答："いいえ，ちがいます。"时可得到能让ガーライル装备的强力武器"ストラグル"。

SFC　圣战的系谱　FP 4

亚当的决意：在第五章开始，让アーダン从ザクソン城走到南边山崖尖端的左侧一格，他就会发生恋爱、婚姻的自我感慨。之后，他的SKL值即可上升5点。

亚当的好运：在第二章的ハイライン城南边的半岛尖端处，让无恋人状态的アーダン走到尖端并待机，这时就会拾到一个特殊的宝物（ついげきリング），装备它可以增加追击这项个人技巧，但还是给移动力高的角色装备比较好。

三角恋爱：让レヴィン、フュリ一和シルヴィア三人在无恋人的状态下进入第四章，一开始便让フュリ一和シルヴィア走到一起，她们俩就会因利文而发生口角。

兵士的独言：在第二章アンフォニ一城制压之战中，让キュアン或シグルト这种走得快的部队走到エバンス城北面山道中士兵的右侧待机，这位士兵就会自言自语。

●偏方

ARC　'95格斗之王　FP 4

八神庵的无限连杀：葵花击中对手后，在第三招未发之前+向前重脚，将对手击向空中+葵花+向前重脚……，依此类推，无限循环，可将对手从屏幕的一边击至另一边，若追求更好的视觉效果，可以在最后一击使用百式鬼燃烧，便可以看见八神翩翩起舞的样子。

草雉京的无限连杀：回避攻击（此招甚为关键，一定要击中对手）（?）+七十五式改+七十五式改……，如此无限连击，可将对手轻易解决，此招难度较大，时间要掌握得恰到好处。

上海　王广友

草雉京的无限连杀：（注：此技为上技的"同位素"，究

竟哪招好使，请玩友们自行实验)，跳跃 C + 站立 C + ↓↘→D × 2 + ↓↘→B + ↓↘→D + ↓↘→B + ↓↘→D……，反复轻脚、重脚配合，可将对手活活打死，而且无需在版边。

上海　陈羲宏

ARC　'96 格斗之王　FP 4

坂崎良的一击必杀：猛虎雷神刚(↓↙←·A 或 C) + 极限流连舞拳（接近 ←↙↓↘→·C）+ 龙虎乱舞(↓↘→↘↓↙←·C)，全部击中后，对手必死。

草雉京的无限连杀：毒咬(↓↘→·A 或 C × 3)，第三下未击中前，紧跟连续数个七十五式改，类似于《'95》中，可将对手一击致死。

上海　王广友

(编者按：格斗王哟，你先赞我乃"风华正茂，一马当先"，后又说我乃"嘴上厉害，手上稀松的撬边客"，真是高深莫测的脾气呀！不过，秘技还真不错，我编这期稿子时，还未玩过《'96》呢。你自称的"格斗王"到底是格斗界中的王者呢，还是格斗界中姓王的、类似于剪刀张之类呢？我想，这个问题还是用你下次更高水平的来稿来证明吧！)

ARC　'95 格斗之王　FP 6

特瑞的变招：当特瑞使用重火焰冲拳时（↓↙← + C)，在他还未冲出、刚举起双手时，迅速输入轻火焰冲拳(↓↙← + A)的指令，就能让他以轻火焰冲拳的速度使出重火焰冲拳的射程和威力；反之亦可。

不知火舞的空中超杀：在满足发出地面超杀的条件下，跳起后按住 A 键，然后发出→↙→BC，即可发出空中超杀。注意，要先按 B 再按 C，多练习找感觉。此招难度极高，但确实可以发出。

上海　陈羲宏

MD　七喜小子 Fido Dido　FP 7

选关密码：
第 2 关　ALLISFAIR - - -
第 3 关　SOFTWAREWOLF
第 4 关　BONETOPICK - -
第 5 关　FEAROFFLYING
第 6 关　SINCORSWIM - -
第 7 关　YIPPEEAYEAY -

云南昆明　郭樑

MD　梦幻模拟战 Ⅱ　FP 3

巧用幻兽的魔法：召唤使召唤出的幻兽所拥有的魔法是会随着战斗随机变化的，只要己方角色或佣兵向敌发动直接攻击(除去用魔法伤敌)，幻兽的魔法会随之改变，会拥有地震(**アースクエイク**)、轰炸(**メテオ**)、空间(**テルポート**)等魔法，其中以空间魔法**テルポート**最有用。以笔者经验，装备了饰品**アウローラ**(可在?4 关购入或第 19 话入手)所召唤出的幻兽拥有空间魔法的可能性较大。如果在战斗中给己方成员配备远程弓兵，那更加容易操作，轻易就可试出空间魔法。笔者曾用此法在第一话敌将巴尔特未有任何举动前将其消灭，而且由于空间魔法对 NPC 友军也有效，故可用于救人、取宝等，如第 6 话有一块魔导石藏在左上村民所在的位置，不把它们移开，则很难取得。另外，第 11 话(火焰中的战斗)中，敌魔导师团长伊克威尔德会出现并放起大火，用魔兽的空间魔法可在其放火前将其打败，便结果如何呢？(恕我卖个关子)总之，如能善用幻兽的魔法，会使你拥有更大的成功感。

注：海恩是成为召唤使的最佳人选，饰品**アウローラ**在第 19 话的位置是(12,30)。

上海　马凌云

(编者按："卖关子"实在不是什么好习惯，游戏中尤是。)

MD　真人快打 Ⅲ　FP 4

SHEEVA 的七连击：紧贴对方，按住前迅速按高拳、高拳、低拳、低腿、高腿、低腿、后 + 高腿，这招可使对方损失 41% 的体力，是所有选手的连击技中最有威力的，掌握好的话便可轻易爆机。

福建漳州　郑哲辉

MD　梦幻模拟战 Ⅱ　FP 5

美塞亚剑的作用："**メサイヤンソード**"是可以使经验值增加一倍的武器。如果在隐藏版面?1 让欲练级的两名指挥官配备此剑，饰品配带皇冠，佣兵配置为 250P 的远程弓兵，再将他二人配置在两翼就可以了。这样战斗时每杀死一名兄贵至少可以使 LV 上升 1，而且结束战斗的速度非常快（笔者最高纪度为 TURN2 结束战斗），每次均可得将近 2 万的 Points，利用选版密技反复进行可使七名指挥官迅速达到最强。

吉林白城　张扬

SFC　鲁多拉秘宝　FP 2

强化言灵法：在游戏中很多言灵在初得到时是不强的，其实只要在前面加上"**メガ**"二字就可使威力大大提高，但对大部分辅助言灵是无效的。此外还有很多用在末尾的字，如"**ナ**"、"**ルス**"、"**トーム**"、"**レクス**"、"**ティーオ**"、"**ムル**"、"**ランデ**"、"**ナテース**"等，有的可加强攻击言灵的威力，有的可由单体攻击变为全体攻击，都是很有效的，但 MP 消耗也会增多。

吉林白城　张扬

(编者按：哇，把这么好的秘技告诉玩友们，你可真是守不住秘技呀，这从你的名字上就可看出来……，哈，开个玩笑！你的问题也真是够多够难，我就拣个有代表性的，征解吧！请告诉这位玩友，《梦幻之星Ⅳ》中全部十五种组合技，尤其是《'94 典藏本》中图片上那一种！其实有一部分以前本栏目刊登过了。)

GB　热斗　'95 格斗之王　FP 5

娜可露露的实用招式：HARD 难度中用组队模式通关后，在"You are No.1"字样后静待几秒后，娜可露露就会出现并向你挑战，打赢她后，她就会告诉你她的出招方法。但经笔者验证，还有两招被漏掉了：一是跳跃中↓↘→ + B，另一个是跳跃中↓↙← + B。这两招均为较实用的招式。

哈尔滨　王智

GB　热斗　斗神传　FP 4

简易出招法：只要同时按 AB 键并配合方向键的不同方向，就可以轻易使出每个角色的必杀技。如 EIJI 的裂空斩(↓↘→ + B)可用→ + AB 发出，流星脚(空中↓↙← + A)可用空中 AB 发出等。

BOSS 就会向你挑战，他们分别是 GAIA Ⅱ 和 SHO！

哈尔滨　王智

(编者按：好象樱木花道的天才 GAME 发烧友，没想到你也有

问题呀！还挺多呢，真是个问题儿呀！我虽没时间给你去查，但代你问问全国的玩友吧！①《热斗'95格斗之王》中哈迪兰在能量未满和体力充足的情况下使出的酷似超杀雷电闪光拳的那招怎样出？②在《热斗　斗神传》中在厂商标志处按三下SELECT，得到的是怎样的秘技及全部人物的全部超杀怎样出？有读者建议本栏目也命题，但我觉得实在有些难，就先拿这位天才碰的"壁"试试玩友们的能力吧！而今后凡命题秘技和解决玩友的疑难，均有优先刊登权。回答上述问题即可以直接写给编辑部，也可以写信给这位王智玩友，地址为：哈尔滨市动力区幸福路19号新立五金商店，150040。好，先感谢愿合作的各位！）

FC　封神榜　FP 7

只打一仗就升级：在出现开始游戏和选择进度时，按住上和SELECT键，然后再同时按下START和单发A、B键开始游戏，如听到一段特别的音乐，就说明成功。在游戏中按一下SELECT键，人物即具有穿墙、入地、下海、过山的能力，而有不会遇到怪物（BOSS除外），若这时再按一下SELECT键，则这些功能即告解除。这样，当遇上怪物或BOSS时，只要按一下START键，就会自动取胜；而在行走时按一下START键，则可加满HP和将经验值加至离升级只差1，所以只打一仗即可升级。

南京　华焰

（编者按：此技乃华玩友对今年第6期中同名秘技的纠正，对于华玩友的严谨态度，凤马表示钦佩！）

FC　大战略　FP 6

音乐选择法：在选择红蓝军的画面中，同时按SELECT和B键，即可。

进入超级战争模式：在选择存盘时，按上或下或左或右或B或SELECT后，再按A即可。（按：写得太不明确了。）

观看结局法：双方均由游戏者控制，只要开始游戏后，不生产任何部队，连续选择四次"本回移动结束"（即双方各两次），即可观看。

南京　华焰

FC　天使之翼Ⅱ　FP 7

奇怪的球场：当大空翼学会超级二过一的技术时，让他带球到对方底线处，在对方球门上方五格之处，使用超级二过一，这时会发现大空翼会在己方门前五格处出现。

河北张家口　王冠

FC　冒险岛Ⅱ　FP 2

得到钥匙后的四种情况：A－跳十几个弹簧床，每个弹簧床之间都有一个水果，到尽头是一个大肉。B－跳十几个弹簧床，每个弹簧床之间也有一个水果，还有一把石锤和四个恐龙任挑，若要跳到尽头，需按住B键跳，C－母恐龙送一个小恐龙，当机会少的时候会送一个1UP、3UP或5UP；D－跳关，大翼龙会带主人公飞至下一大关。

游戏中的隐藏蛋及要点：

1－2：在第一个青蛙前的两块石头中间有一把钥匙（D）。

1－3：洞口倒数第二个阶梯有一把钥匙（C）。此处为续关的关键

1－4：第一个阶梯的左边有一把钥匙（A）。

1－7：第一个蛋不能碰，因为是吸血精。

1－8：第八棵大树脚下有一把钥匙（B）。在此处关头有一黑桃龙；拿到后，在钥匙处也有黑桃龙，下来后故意死掉，只需如此反复6次便可加至极限9个黑桃龙。

2－1：第一个陷井处的一只乌鸦有一个蛋。

2－2：此关一定要坐龙，上坡后的第一个苹果要慢点才吃，因为有一个快猫从后面冲来；下坡后第一棵大树脚下有一把钥匙（A）；最后一只乌鸦有蛋，快猫过后的第一块石头用龙打碎得1UP。

2－4：此关一定要坐可以打碎石块的龙，第3条喷火蛇前面的石块有1UP。

2－5：下到一个凹处的左边有一个钥匙（C）。

2－6：右边岩壁有2个蛋。

2－7：第一个苹果往回一点的那座山有一把钥匙（A），最后一只乌鸦有一个蛋。

2－8：最先出现的两条鱼中上面的那条有块大肉。

2－9：同2－8一样。

3－2：第三块凸石左边有钥匙（C）。

3－3：上第二个坡时，注意后面的快猫。

3－4：此关一定要坐龙，第二个陷井边有一把钥匙（D），若不跳关，过陷井后的第一块石头有1UP。

3－5：第四堆火后面有一把钥匙（C）。

3－10：最后一条火蛇前有一把钥匙（A）。

4－2：此关要注意快猫。

4－5：第一个凹处有一把钥匙（C）。

4－7：第一座山的前面的石块有1UP，坐龙。

4－8：第五只乌鸦有蛋，最后的两堆火中间有一把钥匙（A）。

5－3：第六个土坡有一把钥匙（D）。

5－4：注意快猫，第三个凸石处有一把钥匙（B）。

5－8：下第四个坡后的第一只乌鸦有蛋。

5－9：第二个凸石上有一把钥匙（C）。

6－1：第三只乌鸦有蛋。

6－3：第一只乌鸦有蛋。

6－6：注意快猫，第三个坡有钥匙（A）。

6－8：第四弹簧边的凹处有钥匙（C）。

7－4：第一条火蛇前有一把钥匙（B）。

7－6：第二个土块前有一把钥匙（A）。

7－7：第一个陷井边有一只乌鸦有蛋，第3个陷井边的一块石头有1UP，坐龙。

8－6：注意快猫。

8－18：第3个小凸处钥匙（B），注意鲸鱼。

选蛋秘诀：此卡每过一小关都可选一次蛋，可以得到1UP、2000分、1000分、500分、200分、100分和50分。以笔者的经验，通常选后面第2个、前面1－3个、倒数第1个得到1UP的机会较大，而且若是后面第2个是1UP，下一次再选它便又会是1UP，笔者增经试过连续5次拿到1UP。

广东茂名　邹良毅

（编者按：嗨，雪马，还记得我于八月底给你写的信吗？名字和邮编可能写错了，那是在为并未见到你的信之前，从电话中听到的，你家人的口音……，你可要牢记我信上说的话哟。关于《吞食天地Ⅱ》那刘表宫殿中是有秘道的嘛，仔细找找吧！你所设想的第3条，正是我能做的，不过实用性也是有的。因为有《吞Ⅱ》攻略的《'94典藏本》已经加印，也许你已买到了吧！秘技不错，但稿子中的量词十分混乱，希望多加注意，仍希望你再投稿。）

底纹中的箭头是某位玩友认为应当这样读，对于他如此的理解，我只能说："……"。

机种:ARC
类型:ACT
厂商:SNK
容量:362M

THE KING OF THE FIGHTERS '96

'96格斗之王



激烈的战斗再次展开……

上一次的失败与胜利已是一年前的事了

我们现在宣布新一届的异种格斗大会

再次开幕……

就在1996年……



藤堂香澄 合气道高手



死而复活的吉斯



具有超能力的 麻宫雅典娜

这些战士们







再次在这里集结



✲本文部分资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

新游戏系统大剖析

●再创 SNK 格斗游戏中角色最多的记录，共 27＋2 人，比《’95》还多三人。

●女性角色多达 9 人，是历届 SNK 格斗游戏中最多的，将 SNK 现代女性格斗家会聚一堂。

●独特的编队（TEAM EDIT）功能仍然保留，新增的一个队伍使角色的组合方式远远多于《’95》。

多种跳跃系统

在 KOF 96 中跳跃被分为四种：

小跳跃（轻按↖，↑，↗）

小跳跃就是像《真侍魂》，《RB 饿狼》里的小跳跃那样，主要作用是跳过对手的下段攻击后作反击之用，也可在中距离时突然使出，作奇袭之用。

中跳跃（蹲下后按↖，↑，↗）

小跳跃的加强版，跳得远而不高，带有残像，可作远至中距离的突进攻击用。

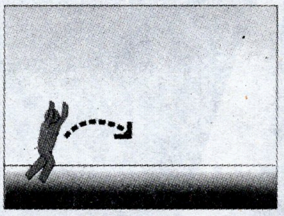
普通跳跃（长按↖，↑，↗）

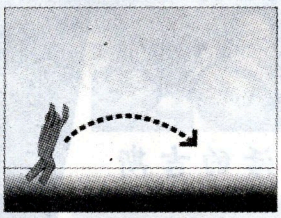
就是《KOF’95》一样的跳跃。

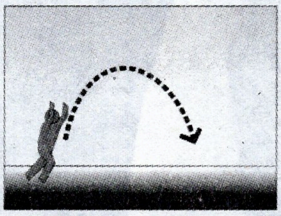
大跳跃（蹲下后长按↖，↑，↗）

中跳跃的加强版，跳得又高又远，和《’95》里的大跳跃相同，带有残像，可作远距离“跳波”攻击用，如用来逃走就更有用。

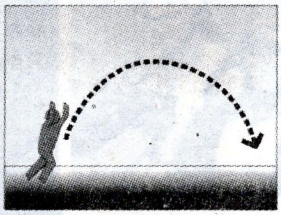
概括的说，就是在空中按的时间长，就能够跳得高；而蹲下后再跳跃就能够跳得远，并且带残像。







▲普通跳跃



▲大跳跃

回避系统

紧急回避

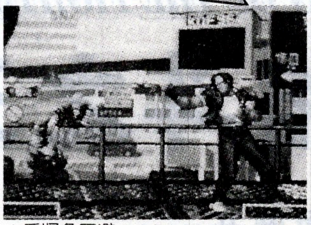
这次削除了“闪避”系统而以“紧急回避”取而代之

●AB 同时按是后紧急回避

●→＋AB 同时按是前紧急回避

在使出紧急回避时，角色会在地上滚前或滚后，在滚动中处于除了对手的投技外完全无敌的状态。紧急回避的作用，除了可突然拉远双方的距离外，更可在近身战时躲过对手的招式，滚动到其背后作突袭，因为当你回避完之后，对手仍处于招式的硬直时间内。





▲后紧急回避



▲前紧急回避

防御抵消紧急回避：

条件：能量槽呈“MAXIMUM”状态

●在防御瞬间按 A＋B 是防御抵消后紧急回避

●在防御瞬间按→＋A＋B 是防御抵消前紧急回避

倒下回避：

被打倒时，在着地的同时按 AB 键就可倒下回避，这个系统的好处是使玩者被击倒后不会躺倒在地上，而且可立即着地进行反攻。

☞特例：

大门五郎及克拉克两位投技高手同时按下 BCD 键仍可作出闪避动作。

攻防系统

空中防御：

在往后跳或垂直跳时在空中按防御方向即可进行空中防御。

破坏防御：

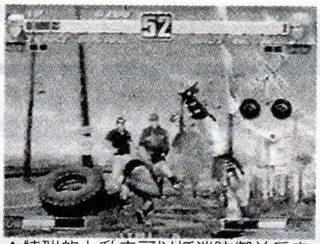
若一方连续攻击，而另一方只是单纯不断防御的话，防御方便会在防御中出现“GUARD CRUSH”（破坏防御）：即防御姿式被对手击破变成防御不能状态，攻方即可趁此时机攻击守方，好处是杜绝了一味防御的“死挡派”。

投掷防御：当玩者被投掷时，只要在被投掷的瞬间立即按下 A，B，C，D 其中任一键，便可将对手格开，挣脱对手的投掷技，使自己免被投掷，但对于必杀投掷技是无法挣脱的。

援护攻击：

当自己的体力比对手少，并且在画面上可看到已方未被打败的队友时，若己方角色被对手打晕或被对手以投掷技中的“擒拿”技攻击，只要同时按下 ABC 键，己方队友便可能作出援护攻击。但援护攻击会因所选的角色性格的不同而分成三类：一定会作出援护攻击，1/2 机会作出援护攻击及绝不会作出援护攻击。故玩家在组队时请小心选人。

必杀技：



▲特瑞的上升击可以抵消防御并反击对手的攻击

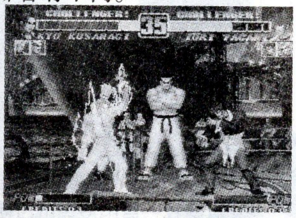
在《'96》中，每位角色都至少有一种能抵消防御姿态反击对手的必杀技（如特瑞的上升击），可以在防御对手攻击后立即输入必杀技的指令来抵消防御姿式反击对手。

超必杀技，MAXIMUM（最大）超必杀技

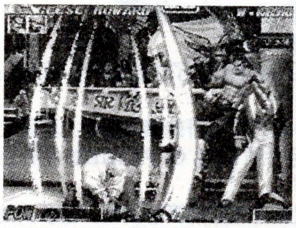
当气呈 MAXIMUM 状态或血槽变红时便可使出超必杀技，若同时具备这两个条件则可使出 MAXIMUM 超必杀技，MAXIMUM 超必杀技除了招式上与超必杀技有分别外，攻击力也会比超必杀技强（最明显的要数草雉的大蛇雉），而在使出超必杀技或 MAXIMUM 超必杀技时，人物会先发出一下蓝色闪光，人物在闪光时是完全无敌的。而每人的"闪光无敌时间"的长短都各有不同。



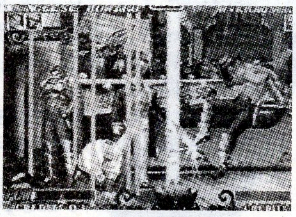
▲草雉京的普通大蛇雉



▲草雉京的 MAXIMUM 大蛇雉



▲吉斯的普通斗气风暴



▲吉斯的 MAXIMUM 斗气风暴

必杀技之大变更

比起《'95》来，《'96》的招式系统作了大幅度改进，向着合理和简化发展，并且更便于记忆，总得说来有以下五类变更点。

●飞行道具威力大幅度减弱，并且有效距离也缩短（尤其是弱飞行道具），使得近身肉搏战重要性增加。

●必杀技尽量向大众习惯出法统一。

如东丈超必杀技死亡旋风由→←↙↓↘·B+C 变成玩家十分习惯的↓↘→↓↘→·A/C

●必杀技之间的内在联系增加，许多必杀技不仅可以单独使出，更可接续在其它必杀技后面简单使出。

如镇元斋的回转空突拳除了可单独使用外，还可接在醉管卷翁或望月醉后使出。

●原来只能用重攻击键使出的超必杀技变成用轻重攻击均可：

如草雉京的大蛇雉由↓↙←↙↓↘→·C 变成↓↙←↙↓↘→·A/C。

●原需要输入指令后两个键一块按的超必杀技简化为只用一个键就可使出，并且同一队选手的超必杀技趋向统一，便于记忆。

如原女子格斗家队的坂崎由莉，回到龙虎之拳队后，其飞燕凤凰脚由→←→↘↓↙←·B+C 简化为与良、罗伯特相似的↓↘→↘↓↙←·B/D。

最终 BOSS 的内幕

特别报导！

《'96》的幕后黑手不再是卢卡耳！

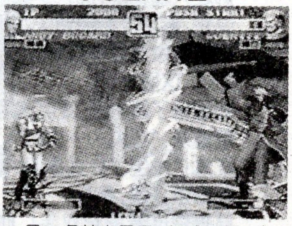
而是以下这两位……

CHIZUKU



▲是一名漂亮白衣女子，招式与草雉京有几分相似，他们之间有什么关系呢？

GOENITZ



▲是一名蓝衣男子，招式怪异，会变成一阵风进行空间移动。

目前的资料仅限于此，一旦有新的 BOSS 资料，我们将会及时为大家报导。

格斗之王格斗公式一览表

A－轻拳，B－轻腿，C－重拳，D－重腿

A+B 是后紧急回避

→+A+B 是前紧急回避

B+C 是挑衅

C+D 是超重击，可将对手一下击飞

近身→+C 或 D 是投掷技

ABC 同时按是储气

能量槽蓄满后会变成蓝色，并不断减少，减完后恢复成全空状态

当气呈 MAXIMUM 状态或血槽变红时可使出超必杀技，若同时具备这两条件则可使出 MAXIMUM 超必杀技

最后要介绍的就是

全 27 人格斗天书……

NOW LOADING……

注
· 顺序按
+ 同时按
/ 或
★ 超必杀技

责编/特工黄

✲本文部分资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

主人公队

草雉京　大门五郎　二阶堂红丸

故事简介　草雉京纯粹为了要试招而参加了一个名为公式大会的比赛，却在街头赛中败给了一名谜之对手。为了雪耻，他便向K.O.F大会进军！

在一个茂盛又阴森的树林中有两股强劲的气在抗衡着。

其中一名男子穿着一件背后有太阳图案的学生外套，而他的对手却没入黑暗之中，看不清其容颜。

但是，穿学生外套的男子——草雉京在喘着气。“可，可恶～！这是什么家伙呀！”

草雉京用尽全身力气，使出了里百八式·大蛇雉。然而，他的对手竟用单手便将此招格开！

草雉京：“什么！”

影之人物：“草雉你只有这个程度吗……”

当影之人物说出这句话的同时，草雉京的已被轰到半空。

“呜哇呀……！”

草雉京倒在地上，连动一下身体也不能了。

草雉京：“呜，你……究竟是……谁呀……”

影之人物：“哼，那只是我自己杞人忧天吗……”

说完，影之人物便消失在黑暗之国中。

在草雉京逐渐恢复意识时，他看见一个纯白色的天花板。

“……这里是？”

他看见了两张脸，是红丸和五郎。

草雉京：“红丸……大门”

红丸：“发生了什么事呀?!搞成这个样子……”

草雉京：“呜，痛呀……”

草雉京试着提起双手。他看见双手已被绷带仔细的包扎好了。但略微一动痛楚即走遍全身。

红丸：“唔……使用相同的招式的人呢，难道！是八神!?”

草雉京：“不……”

大门：“那么……到底那是谁!?”

草雉京：“……不知道呀。可恶！”

他使劲的向床边的墙轰去。

红丸：“但是，你不会就此放弃吧。”

草雉京：“……我有自信，凭草雉之拳的精粹。但是，我想我使不出来了……连大蛇雉也使不出来了……”

红丸：“什，什么呀!?喂喂，使不出来吗?”

草雉京：“使不出来呀！所以……呜……”

红丸：“草雉……”

忽然草雉京好像想起了什么似的起了床。

“痛，痛呀……”

红丸：“喂，干什么呀!?你连走路都不行呢!?”

草雉京：“我不能永远躺在那儿的。好吧！跟着来吧!!”

他离开床，一拐一拐地步出房间。

红丸与大门互望了一下。

大门：“怎么办?”

红丸：“他说要跟着去就跟着去吧。”

跟着走的红丸和大门，来到一个又阴森，又茂盛的杂木林中，草雉京一个人伫立那儿。

红丸：“那家伙到底在干什么?”

草雉京慢慢地吸着气，然后储至双拳。过了一会，周围立即充满着一种强横已极的气。

草雉京：“嘿！”

草雉京在发声的同时，身体已被光包围着，而发出的冲击波也冲向红丸和大门那儿。

大门：“哇！”

红京：“啊……！”

那光消失后，周围一大片的草地已被完全烧毁，而草雉京就站在正中央。

草雉京：“呀，呀……好像成功了……。看到了吧，父亲！”

说完，京跪了下来。

红丸和大门已被那一招的迫力所压倒，呆立在场。

红丸：“厉，厉害……”

大门：“唔……强横的一招……”

草雉京转向两人。

“你们只有这些话吗……算了，怎么样?这就是草雉家的神技……。以前我一直也没有试过使出这招，因为我认为我已够强了，不过现在好像已经练成了……”

红丸：“厉害呀！这样的话，那打败你的家伙也……”

草雉京：“哼，让他尝尝这招便知道了。”

说完，草雉京沉默了一会，又突然想到了什么似的，开口了：“KING OF FIGHTERS……”

红丸：“KING OF FIGHTERS 早几天已开始接受报名，那又怎样了……难道！你认为那家伙与今届 KING OF FIGHTERS 有什么关系吗!?”

京：“不，不是那样。那家伙该在某处嘲笑着我吧。在今次的 KING OF FIGHTERS 中，我会让他看看草雉家的我真正的实力！”

红丸：“大门，既然草雉决定出场，我们自然要奉陪，对吧！”

大门：“唔。”

草雉京：“去吧！参加 KING OF FIGHTERS！”



草雉京 KYO KUSANAGI

百式·鬼燃烧	→↓↘·A/C
百壹式·胧车	←↓↙·B/D
贰百拾贰式·琴月阳	→↘↓↙←·B/D
七拾五式改	↓↘→·(B·B)/(D·D)
百拾四式·荒咬	↓↘→·A
百贰拾式·九伤	荒咬中↓↘→·A/C
百贰拾式·八锖	九伤中A/C或荒咬中→↘↓↙←·A/C
百贰拾式·七濑	九伤中B/D或八中B/D
外式·砌穿	八锖中A/C
百拾五式·毒咬	↓↘→·C
四百壹式·罪咏	毒咬中→↘↓↙←·A/C
四百贰式·罚咏	罪咏中→+A/C
九百拾式·鹤摘	↓↙←·A/C
★里百八式·大蛇雉	↓↙←↙↓↘→·A/C



二阶堂红丸 BENIMARU NIKAIDO

雷韧拳	↓↘→·A/C
空中雷韧拳	空中↓↘→·A/C
真空片手驹	→↘↓↙←·B/D
超级闪电踢	→↓↘·B/D
居合蹴	↓↘→·B/D
反动三段蹴	居合蹴中↓↑·B/D
	或←↓↙·B/D
红丸投	近身←↙↓↘→·C
★雷光拳	↓↘→↓↘→·A/C

雷韧拳和超级闪电踢出招指令变化，追加了空中雷韧拳，反动三段蹴改为可单独使用。新技红丸投可抓住对手施以电击。



大门五郎 GORO DAIMON

地雷震	→↓↘·A/C
超受身	↓↙←·B/D
出云投	←↙↓↘→·A
超大外割	←↙↓↘→·B
切株返	←↙↓↘→·C
天地返	近身→↘↓↙←→·C
★地狱极乐落	近身(→↘↓↙←)×2·C

虽然他没有增加任何新技，但其超必杀技地狱极乐落则是玩家非看不可的，它可以抓住敌人朝地面连击八次再投掷出去，待其落地时以地雷震来攻击。

✽本文部分资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

饿狼传说队

特瑞　安迪　东丈

故事简介　每次都会参加K.O.F.的三人，今次又收到了宿敌吉斯的挑战状。燃烧起新的斗志的三人这次是否能成为KING OF FIGHTERS!?

南镇机场出口。来自日本的旅客鱼贯出来。安迪与东丈也在其中。

安迪："……"

安迪的眼光停在机场中的一个大荧幕。这时正播放着KING OF FIGHTERS的宣传广告片。

东丈："那是这次KING OF FIGHTERS的宣传片。介绍了一些参赛者。阿舞她们似乎没有组队参加啊。"

安迪："呀。我们先收到招待状，所以自己组了队。但阿舞知道后有点那个。我打电话向她解释，我还未讲完她便挂了线。"

东丈："嗨。嗨。她没事的。比赛之后你该知道怎么做吧?舞要面对KING OF FIGHTERS的美男子很辛苦呀?"

安迪苦笑。之后，立即收起笑容。

安迪："不管怎样，走吧。没时间在这儿闲聊了。再不快点去港口，便要哥哥苦等了。"

港口。特瑞伸了一下懒腰。

特瑞："安迪该差不多到了，修练已暂告一段落，就在这儿等一下吧。"

忽然有一阵风在特瑞身旁吹过，将他的太阳帽吹落了。

特瑞："你是……"

那男子收起手中的三节棍，笑了一下。

比利："有趣，你竟然避得过我的攻击。没有疏于练习呀。但若我使出三节棍的真功夫，你未必可以接得下。"

特瑞："你也参加KING OF FIGHTERS吗?"

比利："不，我不参加，八神庵会参加，那家伙还在等机会复仇。不过，若'那位先生'参加的话，那就没我出场的份儿了……"

特瑞："那位先生?……难道!?"

不知何时有一辆大轿车驶近特瑞与比利。车子停在两人中间，后座的窗慢慢的打开。

特瑞："!!!"

吉斯："很久不见了……刚刚才正式公布了，你将会与我在KING OF FIGHTERS中碰头。希望你别误会，我不是这次大会的幕后黑手。我是以招待选手的身份参赛。我是好意地和你谈一下。在比赛中或许你会因意外而丧生也说不定。"

特瑞："!……你!!"

特瑞步向吉斯……就在这时，一个声音在远处叫唤特瑞。特瑞回头望去见安迪与东丈正向他那边走过来。

安迪："哥哥!唔?那是……!吉斯!!"

比利向正走过来的安迪轻蔑地笑了一下，然后上了车。车窗正缓缓地关上。

吉斯："在KING OF FIGHTERS中开心一下吧。下次再会时，我一定会引导你往另一个世界的。好好的等着吧!"

当安迪走到来时，车子已经驶走了。泰利拾回太阳帽，轻拍了几下。

安迪："哥哥!那是吉斯吧?他还没死吗!?"

特瑞将目光藏在帽子之中。

特瑞："是的，他参加了KING OF FIGHTERS……"

安迪："什么?"

东丈走了过来。

东丈："你们两兄弟真运气，又交恶运了。"

特瑞："是的。那家伙竟然还活着……他又回来了。"

安迪："但是，他是为了打倒我们才参加格斗大会的吧?还是为了什么……他是否有其它企图?"

东丈："那一定是不怀好意的。"

安迪："或许我们已被卷进某个大阴谋中了……怎么办，哥哥?"

东丈："那是多余的问题吧，特瑞?"

特瑞轻托帽子，望向两人。

特瑞："是的。无论有什么企图，那家伙也已参加了KING OF FIGHTERS。只要他在我面前出现，我就将他击倒。就是如此简单。你们有没有好好修炼?"

安迪："呀，当然有。是吧，东丈?"

东丈："是啊。我已在日本多拿了几个奖杯才来。我已好好的热身了。"

特瑞："吉斯，要好好的等着瞧的是你才对。我一定要打倒你!"

安迪："一定!"

东丈："好呀!"



特瑞　TERRY BOGARD

火焰冲拳	↓↙← · A/C
能量波	↓↘→ · A/C
碎石踢	↓↙← · B/D
倒跃踢	→↓↘ · A/C
灌篮强击	→↓↘ · B/D
★能量喷泉	↓↙←↙→ · A/C

没有增加任何新技，碎石踢出招指令有所简化，能量波飞行距离变短，最大超必杀技会成为三连击的能量喷泉。



安迪　ANDY BOGARD

飞翔拳	↓↙← · A/C
斩影拳	↙→ · A/C
我弹幸	斩影拳中↓↘→ · A/C
升龙弹	→↓↘ · A/C
空破弹	←↙↓↘→ · B/D
击壁背水掌	近身←↙↓↘→ · A/C
幻影不知火	空中↓↘→ · B/D
幻影不知火下颚	幻影不知火着地中A/C
幻影不知火上颚	幻影不知火着地中B/D
★超裂破弹	↓↙←↙↓↘→ · B/D

增加多种新技，超裂破弹出招方法由蓄气型变成了指令型。



东丈　ORRUASHA JOE HIGASHI

旋风拳	←↙↓↘→ · A/C
爆烈拳	连按A/C
爆烈拳终结	爆烈拳中↓↘→ · A/C
猛虎踢	→↓↘ · B/D
前冲腿	←↙↓↘→ · B/D
黄金之踵落	↓↙← · B/D
★死亡旋风拳	↓↘→↓↘→ · A/C

重的旋风拳可连发两次龙卷风，最有趣的是挑拨动作都经过了更新，大家一定会希望看到的……

✲本文部分资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

龙虎队

坂崎良　罗伯特　坂崎由莉

故事简介　知道K.O.F.开催，但来不及找舞等人组队的由莉。她被父亲强行要与良及罗伯特组成极限流队参赛。

极限流道场。良与罗伯特并排站在道场中央。

罗伯特："师傅……这么急的叫我们来，到底有什么事。"

良："呀。我也只是听到父亲说'无论如何都要来'罢了。"

罗伯特："作为他的儿子的你也不知道吗……"

这时，琢磨步进了道场。

良："有什么要事？"

琢磨："唔，由莉也该快到了。到时再说吧。"

"好！"良与罗伯特一起答道。

由莉带着一个奇怪的表情走了进来。

由莉："爸爸，有什么事？呀，哥哥和罗伯特也在这儿。"

琢磨："全体集合了。首先，由莉，在那儿坐下。"

琢磨弄一下道袍，将一个信封交给三人。

琢磨："良，打开来看看吧。"

良打开了信封。看过内容后罗伯特、由莉："！！！"

不理三人的反应，琢磨开始说话了。

琢磨："看到了吧，KING OF FIGHTERS开始了。那就是招待状，内附申请表：我们极限流决定参加。"

罗伯特："嗯，决定参加，但由谁出赛？良与我两个，但师傅在上次大会后已决定引退了。"

琢磨："唔，那样吗……喂，由莉！你去哪里？"

由莉："我要去打个电话。京那边也该收到招待状了。我要快点跟她联络。"

琢磨："那是该快点去的。但我还没说完。回到位置上去吧。"

由莉："啊，什么呀？简单地说吧。我还要去好好准备呢。"

琢磨："你要准备什么呢，这次我不会让你与京等人参加的。"

由莉："什么啊，又自作主张？"

琢磨："那是早两天的事了。那天我收到招待状，当然是给良、罗伯特及我的了。但是，大家也知道，我在上次大会后，已表明不再参加格斗大会了。我问过主办单位，要是有亲笔所写的委任状的话，我便可找个代理人。"

罗伯特："代理人……那即是说由莉的事吧？"

琢磨："对了。"

由莉："啊，差劲——！怎么可以随便做出那种事啊！就算是亲人也不可以这样对我呀！"

琢磨："闭嘴！我要让你改过你瞒住亲人，自作主张参加大赛而使极限流声誉受损的行为！这次不能再那样做。你必须作为极限流的门下，正式参加大赛！良、罗伯特！有没有异议？"

罗伯特："如果能与由莉一起参赛就无所谓。"

良："你一看就知道我赞成了。"

由莉："哥哥和罗伯特在说什么呀！那是绝对不行！我要与京及舞组成女子格斗家队来参赛！"

琢磨："我已经决定了！"

由莉："不—要—呀！我绝对不会代表这个道场出赛的！"

琢磨："笨蛋！无论你说尽任性话也不能与京等人参赛。你得按我说的去做。"

由莉："我不同意！"

琢磨："你听好。我一交出委任状便不能撤回。否则主办单位便会以为我说谎而要我接受问话。好吧！想与其他人一起参赛就去吧。如果要与其他人参赛，便离开极限流，这就是我的话。"

良："就这样吧！由莉。"

由莉："哥哥，这时你要弄清楚啊！你这个'空手道笨蛋'只要有得出赛就开心呢？"

良："什么？"

罗伯特："由莉，别那样。良虽然是'空手道笨蛋'，但也别向笨蛋说废话。"

良："喂，罗伯特！你在说谁是笨蛋？"

罗伯特："什么？我拿在说谎吗？"

良："你叫我笨蛋就是对我不敬！由莉！别将别人拖下水！"

由莉："我可什么也没干啊！"

琢磨："够了！呀呀呀——！！"

琢磨一拳轰向墙。他板起面孔。

琢磨："就这么决定了。绝不容许反对。如有违抗，那就离开极限流，清楚了吧！"

罗伯特："麻烦了……。怎么办呀由莉。要是反抗师傅便要被逐出极限流，这次不如就忍了它，以极限流身份参赛吧……。"

良："是呀，问题是由莉她怎样做了。由莉，考虑一下吧。既然已经提出了委任状，你便不能与京她们组队了。如果想参赛便以极限流的身份参赛吧？难道你不和上次的队友组队便不参赛吗？"

由莉："唔……不是不参加……"

罗伯特："那便早点说嘛！我明白你的心情，以前是与舞及京一齐争胜，今次就以极限流的身份争胜吧！"

由莉："唔……虽然可惜，但只好如此了。嗯！我一定要加油！"

罗伯特："就是嘛，就是这种冲劲了！"

由莉："既然决定了，那就快点准备吧。我准备好了便出发。"

琢磨："喂！你去哪儿？"

由莉："由莉可是女孩子呢！与男孩子不同，我可有很多东西要准备的呀！"

琢磨："今天开始要加紧练习！明白吗！"

由莉："明白了！现在开始练习便可轻易胜出哟！？那我走了！"

琢磨："别说什么什么'哟'的！真是……你没有问题吧？"

罗伯特："她自己决定了，那不就有信心了？"

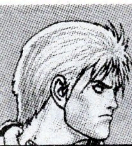
良："父亲就是这样的，事后才会担心。"

琢磨："你们说什么？"

良、罗伯特："不，没什么……"

琢磨："你们忘记我的教导了吗。近来你们比以前更多口……白教了你们这么多年，刚才是什么丑态？年轻人一在一起就乱说话……。好，你们就由头开始再接受我的特训！来吧！"

良、罗伯特："啊呀，又是这样吗……"



坂崎良 RYO SAKAZAKI

虎煌拳	↓↘→·A/C
虎咆	→↓↘·A或C(雷神刚中可使用)
飞燕疾风脚	→↘↓↙←·B/D
极限流连舞拳	近身←↙↓↘→·A/C
猛虎雷神刚	↓↙←·A/C
★龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←·A/C
★霸王翔吼拳	→←↙↓↘→·A/C

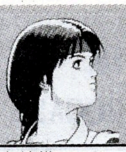
空中虎煌拳取消(真是可惜！)，增加了新技猛虎雷神刚，可将对手击到空中，再用虎咆追击，最大龙虎乱舞不仅连击数增加，最后再加虎咆解决对手。



罗伯特 ROBERT GARCIA

龙击拳	↓↘→·A/C
龙牙	→↓↘·A或C
飞燕旋风脚	→↘↓↙←·B/D
飞燕龙神脚	空中↓↙←·B/D
极限流连舞脚	近身←↙↓↘→·D
★龙虎乱舞	↓↘→↘↓↙←·A/C
★霸王翔吼拳	→←↙↓↘→·A/C

飞燕疾风脚变为飞燕旋风脚，轻的可击中对手两次，重的可四次，龙击拳和良的虎煌拳一样飞行距离变短了。霸王翔吼拳改为了超必杀技。



坂崎由莉 YURI SAKAZAKI

虎煌拳	↓↘→·A/C
空牙	→↓↘·A/C
里空牙	强空牙着地时→↓↘·A/C
雷煌拳	↓↘→·B/D
百烈掌打指令投	近身→↘↓↙←·A
百烈掌打移动投	→↘↓↙←·C
飞燕疾风拳	↓↙←·A/C
飞燕旋风脚	↓↙←·B/D
★飞燕凤凰脚	↓↘→↘↓↙←·B/D
★霸王翔吼拳	→←↙↓↘→·A/C

雷煌拳特性产生了变化，成为朝前方小跳跃后以气攻击的招式，超必杀技同龙虎队另外两人一样变为两种。

✽本文部分资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

新·怒之队

莉安娜　克拉克　拉尔夫

故事简介　哈迪兰以他自己亲手培训出来的女战士——莉安娜来代替自己出战。他为了破坏吉斯的阴谋而参加这届大会。但是，命运却引导三人往他们意想不到的方向去……

拉尔夫与克拉克以军姿立正在哈迪兰面前。

哈迪兰："免礼。坐下吧。"

拉尔夫、克拉克："是！"

两人坐下。克拉克摘下了太阳镜，放入袋中。

克拉克："很久也没有任务指示了，是新的任务吗？"

哈迪兰："我先分派资料，希望你们先看一下。"

两人看一手上的资料，脸色立即一沉。

拉尔夫："……KING OF FIGHTERS！"

克拉克："这家伙是……？"

哈迪兰："一看就明了。KING OF FIGHTERS 开始了。"

拉尔夫："这次难道 RUGAL 仍是幕后黑手……？"

哈迪兰："不，今次主办的集团与上届不同。至于幕后黑手是谁，至今仍未有人去调查，对于'大会本体'的资料是空白一片。"

拉尔夫："这次的参赛者中有什么新人呢？"

哈迪兰："已确定有克劳撒、吉斯、MR · BIG 这三人。"

拉尔夫吹了一下口哨。

克拉克："这三位都是黑道中响当当的人物呢。"

拉尔夫："那么，这次的任务是？"

哈迪兰："像上次一样参加 KING OF FIGHTERS，然后监视他们，这是十分重要的。他们不会无目的地参加这次大赛。"

拉尔夫："对战形式有没有什么改变了？"

哈迪兰："资料显示，与上次一样是队与队作战形式。"

拉尔夫："这回又是我们三个组队，很有趣呀！或许我们会胜出也说不定？"

哈迪兰："组员方面有少许变更。"

拉尔夫、克拉克："咦？"

拉尔夫："是要删除我们两个其中一个？"

哈迪兰："不，你们仍像上次一样参赛。而我会离开这次的队伍，作全体的指挥工作。"

拉尔夫："你不出赛了？"

克拉克："但是，那便不够人了……每队不是要有三人吗？"

哈迪兰："别担心。我已经准备了人来替代我。"

拉尔夫、克拉克："替代你的人？"

这时有人敲门。

哈迪兰："进来。"

有一名约 17、18 岁的少女走了进来。

拉尔夫、克拉克："！"

哈迪兰："她是莉安娜。她是第一次参加作战的。"

拉尔夫与克拉克上下打量着莉安娜。

拉尔夫："这是开玩笑吧？她不是还只是个小孩吗……"

哈迪兰："你们别这样说。我不是说过我不会参赛的吗……"

克拉克："这些能令对手判断错误而轻敌，是吗？"

哈迪兰："对。这次的作战就这样布阵。关于命令及任务执行上有没有问题，拉尔夫？"

拉尔夫："不，没有。"

哈迪兰："好极了。你们两个，已经清楚这次的任务了。关于作战全体的指挥方面我有点补充。今次作战我打算由莉安娜将我的命令传达给你们。"

拉尔夫、古拉夫："了解！"

哈迪兰："那么，莉安娜，坐下，我们现在对表。16 时 35 分。5、4、3、2、1、正确。作战将会于明早 05 时 05 分开始。在港口第 6 号货仓集合。有没有问题？"

拉尔夫、克拉克："没有！"

哈迪兰："好极，那么明早第 6 号货仓集合。散会！"

哈迪兰离开了会议室。拉尔夫和克拉克望向莉安娜。

拉尔夫："我是拉尔夫。这家伙是克拉克。多多指教。"

刚起身正要离去的莉安娜回过身，与伸出手的拉尔夫轻轻的握了一下，然后她想立即放手，向出口走去。拉尔夫却不放手。

拉尔夫："你不打算自我介绍一下吗？"

莉安娜望向拉尔夫，再望向克拉克。

莉安娜："莉安娜……多多指教。"

拉尔夫："多多指教。这家伙是克拉克。"

拉尔夫指着克拉克。克拉克伸出右手。

克拉克："我是克拉克，握个手吧。"

克拉克不发一言，与莉安娜握手。与拉尔夫不同，克拉克握手后立即放手，让她快快的离开会议室。克拉克望向拉尔夫。拉尔夫只是缩缩肩，表现得满不在乎。

拉尔夫："你觉得怎么样？"

克拉克："呀，初次见面已觉得她是一个冷酷的军人……"

拉尔夫："我也是"

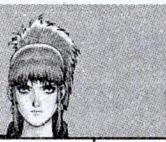
克拉克："明天还要与她共同作战。但无论怎样不喜欢，也要相信长官的眼光吧。"

拉尔夫："他一向很有眼光的……"

克拉克架起太阳镜。

克拉克："我们明天便要收拾心情执行任务了。就这样吧。"

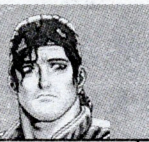
拉尔夫："OK！"



莉安娜 LEONA

月光锯	↓蓄↑ · A/C
威武军刀	←蓄→ · B/D
X 口径炮	↓蓄↑ · B/D
涡旋发射器	←蓄→ · A/C
★V 字金锯	空中↓↘→↘↓↙← · A/C

是隐退的哈迪兰的加强人物，但有其独特招式。涡旋发射器是用多发攻击但无法移动的气功弹在对手眼前爆炸的招式。V 字金锯则是由空中向对手冲进，并且展开 V 字斩切的招式。



拉尔夫 RALF

机炮拳	连按 A 或 C
格林机关炮	←蓄→ · A/C
急降下爆弹	↓蓄↑ · A/C
拉尔夫踢	←蓄→ · B/D
超级阿根廷攻击	近身←↙↓↘→ · D
★超级机炮拳	↓↘→↘↓↙← · A/C
★乘马机炮拳	↓↘→↘↓↙← · B/D

急降下爆弹变更为象特瑞的灌篮强击那样从一开始就有出招判定，而且在跳跃时也可以使用时的攻击判定变化，新技拉尔夫踢与安迪的空破弹轨道相似。



克拉克 CLARK

机炮拳	连按 A 或 C
旋转摇篮	←↙↓↘→ · A/C
科学怪人抓	←↙↓↘→ · B
超级阿根廷攻击	近身←↙↓↘→ · D
凝固汽油弹	→↓↘ · A/C
烈火闪光肘	必杀投掷技中↓↘→ · A/C
★终结阿根廷攻击	(→↘↓↙←) × 2 · C

增加多种职业摔角的招式，烈火闪光肘可以在旋转摇篮，超级阿根廷攻击，凝固汽油弹，科学怪人抓之后当作追加攻击。

✲本文部分资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

超能力战士队

麻宫雅典娜　椎拳崇　镇元斋

故事简介　并不是像上两次那样，因为感到一种要与邪恶对抗的使命感而参赛，今届参赛纯为证实修行的成果。但是，镇元斋在这个大会中，感到一些不大确定的不祥预感。

"嗨！"

"嘿！"

几声吼声自深山一座古寺处传出。

在那儿有两个人正在修练。

雅典娜："喂！今日就到此为止吧。"

拳崇："呼！终于完了吗。好累啊。"

雅典娜："说什么呀拳崇。才这一会便说这种话，你还算是男人吗！"

拳崇对于那句话，回敬了一个嬉皮笑脸。（没出息…）

"呀，雅典娜平常都是这般苛刻的。但我就是喜欢。如果能与雅典娜一起进行艰苦的修练，再苦也不怕。"

拳崇："可是，老师迟到了呢。他一早出外，到现在还未回来。"

雅典娜："这样说来，他也迟到得过份了。"

拳崇："也许他是去了喝酒了吧。"

雅典娜："有可能。老师就只喜欢酒。"

两人一边抹着汗，一边等着老师回来，老师究竟在干什么呢？

在大街上，有一群人正围着两个人。

有一个看似很强的男子，正与一名老人在对峙着。那看似很强的男子好象已经很累，正在喘着气。那老人却全无累意，似乎乐在这次打斗之中。

"着！"，在发声的同时，那老人（镇元斋）以必杀技·瓢箪击打中对手。那男子闷哼了一声。

男："呜，可恶呀，老头。我就让你参加格斗大会。对不起。"

镇："什么，结束了吗。败给我这个老人实在是太丢面子了。"

那男子被奚落后，立即想了一会，转换话题。

男："对了，老伯。你知道关于今届 KING OF FIGHTERS 的事？"

镇："什么，KING OF FIGHTERS 吗！！"

男："是呀。今次与以往不同，是由一个大赞助商所赞助，在电视及报纸大肆宣传。今次胜出会很出名呢。喂，老伯，你在听吗？"

对于那男子的话，老人全听不进耳。

黄昏，有三个人在古寺中进晚饭。

今天的晚饭不像平时般热闹。

雅典娜："怎么了？老师，你好像没精打彩的。"

拳崇："就是嘛，与平时不同呀。"

晚饭后，老人以与平日不同的口吻打开话题。

镇："我有点话要对你们说，可以吧。"

拳崇："咦？什么事呀，老师。"

镇："就是那个 KING OF FIGHTERS 将会在近日举办。"

拳崇："是这个呀，最近不是一直在电视中宣传吗？"

镇："咦？你们也知道了呀？"（这就是所谓代沟）

雅典娜："以那种宣传方式，想不知道也是不行的。"

拳崇："那么，我们当然会参加了吧？这次是正式的大会。与之前主办者的野心无关。怎么样，这是一个好机会呀！"

雅典娜："我也赞成拳崇的建议。老师，我们参加吧。"

镇元斋一面听着两人的对话，一面回想着上届大会的情景。

镇心想："上次卢卡耳是被自己的力量所消灭的。这个世界上有很多坏人。还会有拥有他那种程度力量的坏人的。今次虽听说是正式的大会。但主办者仍身份不明，似乎只能用自己的力量去试探一下他的正直，但是……"

拳崇："老师！你不想参加吗？"

看着镇元斋的面容，拳崇打破了沉默。

镇："唔……。但是，你们的修炼是为了若有什么大事发生，也能以一人之力救多几个人的……；而今届的大会没有那种意义，或许只是纯粹试试你们的功力达到哪个程度……"

拳崇："老师。比赛试招也是修练的内容哩。在一直以来的大会中。不是有一队又一队有能力与我们抗衡的队伍吗。若只作井底之蛙，那我们岂不是困死自己了！！"

雅典娜："是呀！我们的修练还未够！在实战中修练也是修行的一大项啊。"

镇："怎样说你们的想法都与我不同，现在竟反来游说我……

拳崇："我们也不再是小孩子了！"

镇："唔……明白了！那么便参赛吧！"

拳崇："好呀！不愧是老师！真明白事理！"

雅典娜："谢谢你呀！老师。"

拳崇："哈，怎么一决定了我就又肚子饿了。"

雅典娜："又来了！拳崇就是这样不知所谓的！"

拳崇："我一决定了事情后就会肚饿的！好吧！我就向全世界展示我的实力吧！"

雅典娜："拳崇！你那样轻佻，被人快攻便会输的了！"

拳崇："明白了，雅典娜！要攻就攻，要退就退。我已经不是以前的我了。"

雅典娜："要是如此就好了……"

镇细心地欣赏着两人斗嘴。心想："其实并不是只因为那个理由而让你们出赛的……。不知怎么的，对这次大会我有一个不祥的预感……也许是我神经过敏吧？"



麻宫雅典娜 ATHENA ASAMIYA

精神力球	↓↙← · A/C
凤凰箭	跳跃中↓↙← · A/C
精神力反射波	→↘↓↙← · B/D
划天光剑	→↓↘ · A/C
划空光剑	空中→↓↘ · A/C
心灵传送术	↓↘→ · B/D
★闪光水晶波	←→↘↓↙← · A/C
★水晶超射	闪光水晶波命中后↓↙← · A/C
★空中闪光水晶波	空中←→↘↓↙← · A/C
★空中水晶超射	空中闪光水晶波命中后↓↙← · A/C

增加新技心灵传送术，轻的可移动至对手前方，重的则可移动至对手后方。



椎拳崇 SHIN KENSU

超球弹	↓↙← · A/C
龙颚碎	←↓↙ · B/D
龙连牙 · 地龙	←↙↓↘→ · A
龙连牙 · 天龙	←↙↓↘→ · C
龙爪击	空中↓↙← · A/C
★神龙凄煌裂脚	↓↘→↘↓↙← · B
★神龙天舞脚	↓↘→↘↓↙← · D

龙连牙变化为两种类型，地龙和前作一样是侧向攻击，天龙则朝斜上方移动，新加了超必杀技神龙凄煌裂脚。另外远距离站立重拳也经过变化。



镇元斋 CHIN GENZAI

瓢箪击	↓↙← · A/C
柳磷蓬莱	→↓↘ · A/C
回转空突拳	←↙↓↘→ · B/D
	或醉管卷翁中→ + B/D
	或望月醉中←↙↓↘→ · B/D
醉管卷翁	↓↘→ · A/C
蝶袭鲑鱼	醉管卷翁中→ + A/C
望月醉	↓↙← · B/D
龙蛇反蹦	望月醉中↑ + B
鲤鱼反蹦	望月醉中↑ + D
★轰栏炎炮	↓↘→↓↘→ · A/C

使用醉拳的高手，可先用醉管卷翁使敌人疏忽，再使出奇袭的招式。

✲本文部分资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

金家藩队

金家藩　蔡宝健　陈可汉

故事简介 看着日夜为了K.O.F.而不停练习的徒弟们。阿金对这次的比赛有一提议。“若真能在这次的K.O.F.中胜出。你们的改过修行便告结束!”这两名弟子终于向阿金学满了师!?

陈可汉与蔡宝健。这两名因为被阿金强迫进行“改过修行”(俗称:劳改)。

蔡:“呼,我们来了这儿有多久了,陈!”

陈:“这个嘛,我已无话好说了。”

这个巨大的男子在默默地磨着那令他自豪的铁球。

蔡:“这样也无济于事哟。若我们在上次大会中从卢卡尔那儿得到什么的话,也不会弄至这个田地哟。”

陈:“都是那个家伙不好呀!他那个伪善者。那个跆拳笨贼!我们一定要想个办法!”

蔡:“呀,陈你别说得这么大声。这样会被金听到的。”

陈:“什么呀!蔡!在这种隐闭的地方就算说得再大声,阿金也不会听到的吧!”

突然有一个人影落在二人面前。

金:“唔?怎么了?你们没有好好练习吗?”

陈、蔡:“呀!金、金师父啊!!”

陈与蔡不由得低下头。金冷静的声音中隐藏着怒气。

金:“你们在说我的什么?”

陈、蔡:“不、不……什么也没有……”

两人慌忙地答道。

金:“怎么,你们好像还未接受我的教育啊。哼!你们两个一起!继续练习!!”

陈、蔡:“呀—救命啊—!!”

已经日落了,在黑暗来临之时,三人在进膳。

蔡心想:“真倒霉,都是因为陈才会被发现了。”

陈心想:“怎么会这样!金那家伙一定有顺风耳。这就是正义吗!?怎么讲都没有人信啊!”

金:“怎么了。你们两个的面色好差。”

蔡:“咦!?有这回事吗?”

陈:“就是嘛。那是你的心理作用罢了,师父。”

金:“没有吗?那就好了!说实话,你们的修练有成果了没有?”

陈:“我想应该有吧(其实只有疲倦啊!)。”

蔡:“当然有。我觉得比以前轻松了哟(如果不这样说,金那家伙又会不怀好意的了)。”

金:“好极!那么我们便准备好参加这次的大会了!”

陈、蔡:“咦!?大会!?”

金:“呀,我忘了告诉你们。我已报了名参加这次的KING OF FIGHTERS了。”

陈:“呼,还参加呀。金师父。”

蔡:“我已经饱尝骨折之苦了哟。”

金:“什么?”

金瞪了他们一下,有危险了。

陈:“不,不,我也想试试自己的力量达到哪个地步了。”

蔡:“就,就是哟。这是一个好机会哟。我们可以一试实力哩。”

两人连忙卖口乖。

金:“是吗。”

陈心想:“我希望他是在开玩笑呀。”

蔡心想:“一定全部都是开玩笑的哟。”

金:“这次参赛有一个特别的理由。”

陈、蔡:“理由?”

金:“呀,是的。如果我们在这次的大会中胜出,你们的修行亦会终结。”

陈:“我们?!”

金:“如果胜出了这次的大会,你们的精神及肉体都该变得健全的了。你们该会变成好人了。”

陈、蔡:“啊!啊!?”

金:“唔?有什么不满吗?”

金的眼中闪出光辉。

蔡:“没,没有。”

陈:“我更有兴趣去干呀!”

金:“那么,明天会有更严格的特训在等着你们!加油啊!”

陈:“干吧!(如果不是可从阿金处重获自由才不这么说!)”

蔡:“加强训练哟!(这样,便可摆脱那苛刻残酷的修练生涯了!)”



金家藩 KIM KAP HWAN

飞燕斩	↓蓄↑·B/D
半月斩	↓↙←·B/D
飞翔脚空中	↓↘→·B/D
流星落	←蓄→·B/D
空砂尘	↓蓄↑·A/C
★凤凰脚(可空中)	↓↙←↙→·B/D

增加了曾在《饿狼传说 REAL BOUT》中出现的新技空砂尘,另外超必杀技凤凰脚仍然可在空中出招。



陈可汉 CHAN KOE HAN

铁球粉碎击	←蓄→·A
铁球大回转	连按A或C
铁球飞燕拳	↓蓄↑·B/D
大破坏投	近身→↘↓↙←·C
★铁球大暴走	↓↘→↘↓↙←·A/C

新增的必杀投技大破坏投,铁球大暴走则在结束招式上新预备了几套模式,有时可以滑行,有时可以用肚子将对手顶飞。



蔡宝健 CHOI BOUN GE

龙卷疾风斩	↓蓄↑·A/C
飞翔空裂斩	↓蓄↑·B/D(时押时放)
飞翔脚	空中↓↘→·B/D
旋风飞猿刺突	←蓄→·B/D
方向转换	飞翔空裂斩或旋风飞猿突中方向键+攻击键
疾走飞翔斩	←蓄→·A/C
★真!超绝龙卷真空斩	(→↘↓↙←)x2·A/C

新增技疾走飞翔斩,它可以在冲刺后一面跃起、并同时展开攻击,在使用旋风飞燕刺突和飞翔空裂斩之后还能在空中自由变换轨道。

✲本文部分资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

新女性格斗家队

藤堂香澄　不知火舞　京

故事简介　少了坂崎由莉，女性格斗家队正面临解散。然而因为京的关系，加入了藤堂香澄。新·女性格斗家队就此组成。香澄能否填补百合的空缺？

英国，京的酒吧，不知火舞正飞奔入内。

舞："京，京！有大事情了！！"

正准备关张的京被她吓了一跳，便开声询问。

京："到，到底是什么事，舞！"

舞："那，那是……关于这次 KING OF FIGHTERS 的事呀！由莉不能与我们一起组队了！"

京："啊！?由莉？"

舞："是呀！由莉受到她父亲的威迫不能和我们组队，但如果我们找不到人替代她的话，便不能参赛了。"

京："……是吗，……那未必不是一件好事来着……"

舞："咦……"

京："……舞，这次的大会，我想找人代表我参加。"

舞："啊！?什么呀？"

京："……几天前，我弟弟遇到交通意外。"

舞："你弟弟吗？"

京："是呀，虽无大碍，但他只有我一个亲人。我想留在他身边陪他。……所以我不能参赛。"

舞："唔，唔，明白了。我会为你弟弟早日康复而祈祷。虽然发生了这件事，也请京你加油啊。"

京："舞，不好意思呀。我帮不了你。对了，实话说你的男朋友……嗯，是安迪。他那边怎样了？"

舞："……安迪又是和那两个人组了队……"

京："呀…是吗……。嗯，不如你今晚就在这儿留宿一晚吧？"

舞："……不。我会到附近的酒店过夜的，别担心。再见……"

说完，舞便转身飞奔离开店子。

京："呀，舞！"

舞孤独地在街上走着。

舞："只剩我一人了……"

想着想着，忽然她的眼睛感到微热。

她的泪珠已落下来了。

舞离开后，京一个人站在酒吧中看着电视所播放的宣传片。

京："KING OF FIGHTERS 吗……"

第二天，舞正在自己所住的酒店收拾细软，准备回日本了。

舞："呼，收拾好了……大家都不参加，这次我也不能参加了……"

说完，舞叹了一口气。

"叮咚"，忽然，门铃响了。

舞："是服务员吧？我来开门了！"

但在开门时，"呼"的一声，一个快拳忽然攻向舞的面门。

舞立即闪身避过。

舞："什，什么呀！"

舞一时间也弄不清是什么一回事，只知道对手是一个女孩，招式好象是古武术。那女孩随即退后，舞立即追出。

舞："嘿！"

随着吼声，舞踢出了一脚。那女孩轻轻的避过了。

舞："还有呀！"

舞就在那瞬间使出了必杀技。

舞："龙炎舞！"

火炎攻向身穿和服裙的的那个女孩。

不知这招的虚实，那穿和服裙的女孩先防住，然后后退。

舞："嘿！是时候了！"

舞冲向穿和服裙的女孩。

那是必杀忍蜂！

"啪！"

那女孩先防住了舞的攻击。然后，她便一把抓住舞。

就在那时，"喂，到此为止！"

两人同时向声音传来的方向望去。有一女子站在门口。

舞："京！"

一见了京，那穿着和服裙的女孩立时松开抓住舞的手，向着舞说话。

女："刚才多冒犯，对不起。我叫藤堂香澄。我是为了会一会京所提及的舞才来的。"

舞："咦?京！"

京："是的，是我叫她来的。她是组员啊。"

香澄："我想参加 KING OF FIGHTERS。但我并不只是要参与，参加了便希望能够获胜。这次的试招，我已经感到舞的强横之处。这样的话，要想胜利也不是梦了。"

舞："那……那，京你为什么会在这儿？"

京："嗯，我弟弟看穿了我。他不想他看见他的姐姐失魂落魄的样子。他想看见他的姐姐奋战到底。那孩子以我自豪。他想让我参赛，他想看我胜利……现在，我为了弟弟，参加 KING OF FIGHTERS，然后胜出，这样比起留在他的身边看护他更为重要。"

舞："那，那么京……"

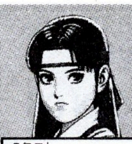
京："是呀，我当然参赛啦！"

舞："好，好极了！只要有京一同参赛，我也无话可说了！"

京："那么便决定了！舞！香澄！参加比赛，然后夺标！"

香澄："当然。"

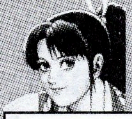
舞："努力啊！为了京的弟弟！"



藤堂香澄 KASUMI TODOH

降破	↓↘→·A/C
空中降破	空中↓↘→·A/C
白山桃	↓↙←·A/C
灭身无投	←↙↓↘→·B
杀掌阴蹴	←↙↓↘→·D
龙卷枪打	近身←↙↓↘→·C
★超降破	↓↘→↓↘→·A/C

灭身无投是上段当身投掷，灭掌阴蹴则是中段的当身踢技。另外超降破就象草雉京的大蛇雉一样，只要持续按住按键，就能调节时机。



不知火舞 MAI SHIRANUI

花蝶扇	↓↘→·A 或 C
龙炎舞	↓↙←·A 或 C
飞翔龙炎阵	→↓↘·B/D
必杀忍蜂	←↙↓↘→·B/D
飞鼠之舞	→↘↓↙←·A 或 C
★超必杀忍蜂	↓↙←↙↓↘→·B/D

超必杀忍蜂是必杀忍蜂的大幅度强化，另外，空中还是可以使用飞鼠之舞。



京 KING

毒蛇击	↓↘→·B/D
双毒蛇击	↓↘→↓↘→·B/D
落地击	→↓↘·B/D
龙卷踢	→↘↓↙←·B/D
惊异玫瑰	→↓↘·A/C
妄想踢	←↙↓↘→·B/D
★幻象之舞	↓↘→↘↓↙←·B/D

招式不论出招方法或姿式上均变更较多，而且龙卷踢的特性也改变了，出招后它会一面向斜上方移动一面攻击。双毒蛇击由于更易使用成为主要攻击技之一。

✽本文部分资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

八神队

八神庵　薇思　米卓

故事简介　八神庵再次组队。为了要打倒草雉京，组员是卢卡尔的两名前秘书。她们的目的不明。三人都要打倒宿敌草雉京。究竟草雉有没有胜算……

在一座荒废了的古寺中，有一名男子在瞑想。也不知过了多久，那男子仍是动也不动。

忽然那男子开口说话，打破沉静。

"找我有什么事……"

那男子开声以后，有一个影子在动。

"哼哼哼哼……。不愧为八神庵。虽然我已经隐藏我的气，但仍是被你发现了。"那是一个女声。

八神："说够废话了。找我有什么事。"

在黑暗中的那女子仍在絮絮不休。

女："呼，也不是什么急事。只不过是关于格斗大会的事罢。"

八神："KING OF FIGHTERS?……那又怎么样。"

女："我想你该知道今年 KING OF FIGHTERS 已经开始……"

八神："那和我有什么关系？我的目的就是要杀了草雉京！我没有必要参加那个大会。"

女："啊，就算草雉京参加了你也不参加？"

八神："哼，上一次已经使我够丢面了。"

女："你，或许是害怕草雉京吧？"

八神望向那女子。目露凶光。

八神："……你很烦人……去死吧！"

八神说着的同时，已向那女子的方向发出百八式・暗钩手。但是，那团火焰被不知何种手法所弄熄了。

八神："什么！？"

正在八神惊讶的同时，那女子已跃至空中，展开攻击。

女："看招"

但八神只是在嘴边泛起一丝淡笑，便使出了百式・鬼燃烧。

八神："喝—啊呀！"

那女子立即空中防御，在八神的面前着地，并轻轻一笑。

八神："原来……有两个人吗……"

有另一名女子以手刀从背后逼住了八神。

女："击中你了！八神！"

在八神面前的女子慢慢站起来，步向八神。

女："忘了介绍。我是薇思，而她……"

在八神背后的女子也开声了。

女："我是米卓。多多指教……但是，传说中的八神庵只有这个程度，我们似乎没有必要特地前来呢。"

八神听后突然笑了起来。

八神："哼，哼哈哈……你们仍未发现吧。天真的家伙们。"

薇思："什么！？"

就在此时，薇思与米卓衣服的肩膀位置烧焦了，化为灰烬，掉到地上。

薇思："啊！"

米卓发现了后，便立即收回手刀。

米卓："……你在一瞬间看穿了我们的伎俩……"

八神："你们到底是谁！有何企图？不过，你们应该马上死去！"

八神向两人放出凌厉的杀气，并摆出了禁千贰百拾壹式・八稚女的起手式。

米卓："啊……！"

薇思："……！呀，等等。我们并不是想侮辱你的。只是……"

八神："只是什么！"

米卓："八神庵，我们只想约你与我们组队参加 KING OF FIGHTERS 罢了。"

八神慢慢地收式。

八神："我与你们组队？哼，那我就想知道你们有何目的。"

米卓："目的……我们的目的是你……你的人啊。"

八神："我！？"

薇思："是啊……我们希望能借助你的力量……"

米卓轻抚八神的背。

八神："哼，这次用色诱吗……哼哼哼……。好吧……。我的目的只是要杀掉草雉京。你们只是让我达成目的的角色。但是……为了杀死草雉，我会不择手段的。"

米卓："嗯，好的。"

八神："那么，已没话可说了。你们很碍眼！快给我滚！"

米卓："哈哈哈……大会当天将会很有趣呢。……再见了。"

米卓与薇思消失了。

八神："哼，女狐狸。你们以为我不知道你们是谁吗……呀，好了……。大会将是我显露实力之时……。哼哼哼……好好等着瞧吧……草雉京！！哈～哈哈哈哈……！"

古寺中充满了八神的笑声与回音。

那两个女子正从八神所处的古寺前的石梯步下。她们好象正与某人联络。

米卓："已经与八神庵接触过了。……不愧为八神家的承继者。力量与草雉京同等，报告完毕……明白，一切正照划进行。"

说完，电话的另一边收了线。

两人同时泛起了一丝妖艳的笑容。

然后，两人便在漆黑中消失。



八神庵 IORI YAGAMI

百式・鬼燃烧	→↓↘・A/C
贰百拾贰式・琴月阴	→↘↓↙←・B/D
百贰拾七式・葵花	↓↙←・A/C(可连用3回)
屑风	近身←↙↓↘→・C
百八式・暗钩手	↓↘→・A/C
★禁千贰百拾壹式・八稚女	↓↙←↙↓↘→・A/C

新技屑风追加，和普通的禁千贰百拾壹式・八稚女相比，MAXI-MUM 禁千贰百拾壹式・八稚女更为华丽。



麦卓 MATURE

死亡坠落	↓↙←・A/C(可连用3回)
钢铁屠杀	↓↙←・B/D
绝望之手	→↓↘・A/C
决择摔击	←↙↓↘→・A/C
★天国滑行	↓↙←↙↓↘→・B/D

死亡坠落是小跳跃后对敌人进行的攻击，决择摔击则是伸直手腕而抓住敌人的投掷技，天国滑行则是从卢卡耳那学来的超必杀技。



薇思 VICE

残暴踢	↓↙←・B/D
空中残暴踢	空中↓↙←・B/D
印度贺礼	近身→↘↓↙←→・C
决择摔击	←↙↓↘→・A/C
★连续反射打	近身(→↘↓↙←)×2・C

残暴踢是用快脚修理敌人的招式，它也可以在空中使用，至于连续反射打则是接连不断地使出快速抓掷的超必杀技。

✲本文部分资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

BOSS 队

吉斯　克劳撒　MR.BIG

故事简介　各自抱着以打倒龙虎队及打倒饿狼队为目的三人。因为有共同的敌人而组成一队。但是吉斯的野心并不止于此……

德国某地。有一名极其强横的男子在弹着管风琴。有一位执事似的人正向他步近。

执事:"克劳撒大人…"

克劳撒:"……"

执事拿了一封信给仍在弹琴的克劳撒。

执事:"又给你带来了这种东西。"

克劳撒:"KING OF FIGHTERS 吗。卢卡耳那家伙仍未死吗?"

执事:"不,主办者的身份未明。这次与上次不同,只是纯粹的格斗大会,形式与上次一样都是队与队对战方式。"

克劳撒:"哪你知道我与谁组队吧。"

执事:"请等一下……。呵!开玩笑也应该有个限度吧。"

执事:"是吉斯和 MR.BIG。"

克劳撒:"哈哈,集合了一班与格斗大会的立场格格不入的坏蛋……有趣。我不能不接受吧。"

执事:"我本人没有话说,这样也该能令克劳撒大人参赛吧……。只有克劳撒大人才有这能力……"

克劳撒停止了弹他的管风琴。

克劳撒:"这是个好想法,将会很有趣。但是,真正引起我兴趣的,是这次由一般的主办者所办,一个纯粹的格斗大会,不是像以往那样是由一个黑道中人为了某种野心而主办的。而且,我也感觉不到那种感觉,这次当作消遣来说是相当有趣的。当作消遣……但是,为什么像吉斯那样的人也会参加?我想不通,那个人,一定有什么企图的。一定……。这是我所不清楚的,不过,这样反而使这个大会更有趣……。或许不只是消遣那么简单了……。"

执事:"大人是那样想的吗,但那不就是您喜欢的事情吗。"

克劳撒:"唔。那么……"

执事:"要为你准备战衣及乐团吗?我现在就去。"

克劳撒:"全部给我安置在礼堂中。最近好像有人帮其它人通风报讯。"

执事明白了克劳撒话中之意,面色立即紧张起来。

执事:"我现在立即去办。"

执事走远,皮鞋的回音传遍礼堂。

克劳撒:"OK!在 KING OF FIGHTERS 中碰头将会是件乐事。"

在一间昏暗的房间中。

BIG:"克劳撒有动静?你肯定?"

部下:"好像没有错。那是来自潜到他身边的间谍的情报,是由偷听器录取的。"

BIG:"好。弄清了克劳撒会参赛便行了。现在只剩下吉斯了。那家伙也该想与特瑞兄弟作个了断。我想他不会不参加的。事情变得有趣了。"

部下:"你真的打算与那些家伙组队吗?虽然你想利用他们,但也可能无法避免地被他们反利用的啊。你有否想到过避免那种可能的方法?"

BIG:"这便是黑道中的定律吧。为了要扩大势力,我不能不参赛。如果要逃避的话,将是我一生中的耻辱啊。"

部下:"明白了。但是……"

有一枝棍指着那部下的鼻子。

BIG:"你知道我最憎恨什么吗?"

部下:"是被人指使……吧?"

BIG:"你不明白的。退下。"

MR.BIG 一人站在房间中。慢慢地燃起一根雪茄。

BIG:"克劳撒、吉斯,虽然我不知你们有何企图,但我也会让你们如愿以偿的……"

车中。坐在司机旁边的男子正与后座的人说话。

利柏:"进南镇的人有报告回来。克劳撒与 MR.BIG 都已决定参赛。"

比利:"事情很顺利呀。"

吉斯:"这次的大会,克劳撒与 BIG 都各有目的。克劳撒是想占进正常社会,BIG 的目的就是扩大势力,但他们更关心的是我。他们该以为我并不会只为参加格斗大会而参赛。他们要打探,便随他们的便。当他们知道我的目的时,不知他们的面色会变成如何。希望他们能卖力一些吧。"

比利:"首先是要收拾一下某些东西吗。"

吉斯:"收拾?哦……是特瑞兄弟吧,他们还没有能力找到我。但是他们却时常阻碍我。现在,我便会将他们引导到另一个世界了。"

比利:"原来如此……。但是有一件事比较可惜,就是我不能亲手将今次再参赛的八神庵轰下。"

吉斯:"哈哈哈……我知你感到可惜。但今次就交给我吧。全交给我……。我将会完成它。到时的快乐便不只于此了……"

利柏:"现在进入南镇。"

吉斯:"驶去港口。让我向不知我有多伟大的特瑞打个招呼。"

比利:"不知您有多伟大……好呀!"

吉斯:"现在开始便会很忙了。最有趣的游戏现在开始了……哼哼哼……哈哈哈!!"



吉斯

GEESE HOWARD

烈风拳	↓↘→·A
烈风双拳	↓↘→·C
疾风拳	空中↓↙←·A/C
上段当身投	←↙↓↘→·B
中段当身投	←↙↓↘→·D
邪影拳	→↘↓↙←·A/C
飞翔日轮斩	→↓↘·A/C
★斗气风暴	↙→↘↓↙←↘·A/C

烈风双拳与烈风拳一样易出,威力更大,但出招时间较长,绝技当身投能有效反击上中段攻击。



克劳撒

WOLFGANG KRAUSER

上段破碎球	↓↙←·A/C
中段破碎球	↓↙←·B/D
战斧踢	↓↘→·B/D
帝王踢	→↓↘·B/D
帝王绝灭踢	←↙↓↘→·B/D
帝王压制技	近身→↘↓↙←·C
★帝王波动拳	→←↙↓↘→·A/C

《'95》中卢卡耳的许多招都是由他的招演变而得,帝王绝灭踢是在冲刺后连续使用踢技攻击之招式,帝王压制技则是先绕至对手身后,再用压制技的技巧。



比克

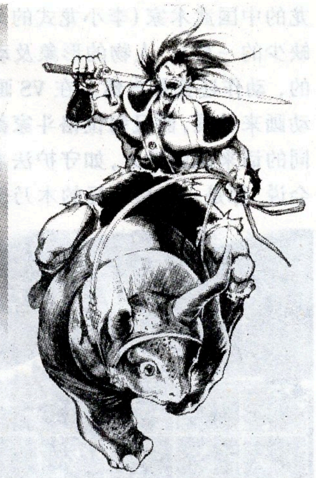
MR.BIG

大地爆弹	↓↘→·A/C
十字冲击	→↘↓↙←·A/C
旋转长矛	→↘↓↙←·B/D
加州罗曼史	→↓↘·A/C
疯狂之鼓	连按 A 或 C
★飞龙升天棍	↓↘→↓↘→·A/C

《龙虎之拳》的中 BOSS,曾经是一个不懂斜跳的蠢家伙,不过现在的他已经克服了这一点,现在好好利用他的双棍来取得胜利吧。

✲本文部分资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

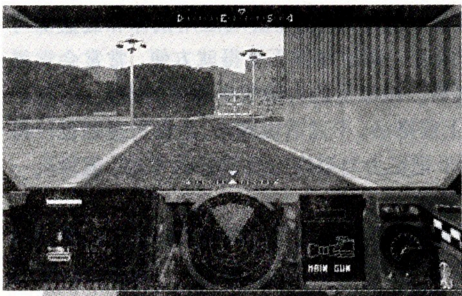




在编辑部里，每次最后一个交稿的就是我软体动物，因为这篇稿子是最难写也是最不想写的。从一堆资料里找出最炙手可热的消息，再加上自以为可以用幽默一词形容的语言，还要抓图、调图、排版，真是够受的。不仅如此，晚交稿还扣工钱（请各位读者一定要写信给主编抗议，不准虐待国家一级保护动物）。这哪儿是每月一篇游戏特报呀，简直是每月一刑嘛。一年前不小心落“社”为“编”，如今真是骑虎难下了，呜呜．．。但是，anyway，我还是很热爱我的工作的（是不是真的呀），因为可以以玩游戏当饭碗嘛，哈哈哈．．．．．啊－－－－－

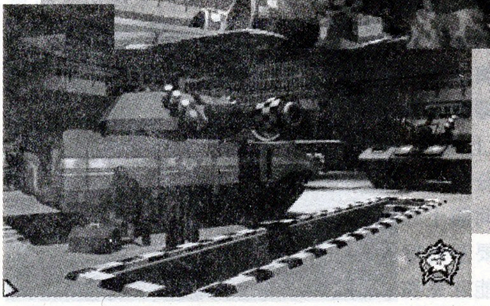
（特工黄：主编大人，软体动物在计算机边饿晕过去了！！）

Ok，演出开始了。ShellShock 可以说是一款很“美味”的游戏，当然不是说 CD 很可口，美味是指游戏美国味很浓。游戏一开始，片头播放的是目前美国很流行的的 Hip－Hop 舞曲，而游戏的主角 D－Tour 登场时走路的姿势也是很典型的舞曲 MTV 风格。张口一说话，哇，Too Slangy，他们说把“you”说成“ya”，动不动就“Hey man”，问句的结尾总要加个“ha?”来加强语气。ShellShock 是一个 3D 坦克射击游戏，故事的内容说是五个黑人青年凑在一起，为了保卫城市的和平，开着坦克到处打击恶势力。游戏并不是象《钢铁雄师》那样的模拟驾驶，而是很简单的 3D 射击，就好象把毁灭战士塞进坦克一样。坦克的主要武器就是坦克的主炮，不用担心，炮弹打不光。每个任务都是去指定的区域里消灭所有的敌人就算过关。看起来挺容易的，但敌人也不是木头的。实际上 ShellShock 中的敌人蛮狡猾的，它们经常会透过楼房之间的小夹道向你开炮，或者是静静地等在街的拐角，趁你还来不急转弯就轰你一炮。到游戏的后期还会出现直升机和炮艇，需要改换机枪来对付他们。坦克的武装是可以升级的，但这装备并不是突然就掉在你面前，而是要在执行任务中边与敌人周旋边收集木箱，到任务结束就可以去买新的装备了。游戏的图画还算流畅，虽然不乏“马赛克”的出现（这是这类游戏的通病了），总体来说还不错，而且还有不少很震撼的过关动画，就连 GAME OVER 的动画都很酷。不管怎样，你要是个 3D 射击迷，一定要试试 ShellShock 好不好玩。

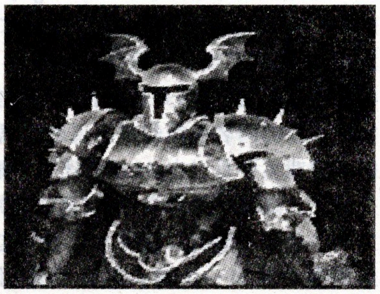


雷达是保命的关键


主角很嚣张的登场了

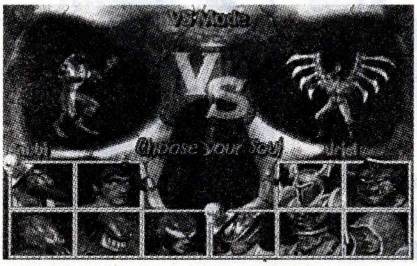

基地就是这个样子

不要说什么“格斗游戏是 PC 的弱项”了，PC 上已经出了不少好的格斗游戏，就连《斗神传》《VR 战士 1》这样的 3D 格斗游戏都可以不借助 3D 加速卡也能运行得很好。最近一款名叫《Pray For Death》（简称《PFD》）的由 LightShock 制作，Virgin 发行的 2D 格斗游戏更是引起玩家们的注意。《PFD》可以说是仿任天堂的《Killer Instinct》（本刊译作《杀手学堂》）的游戏。

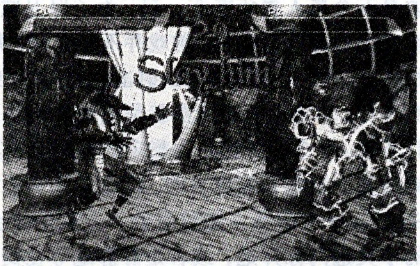


游戏中共有 10 位异种格斗家，象什么守护法老的地狱犬、来自北欧的维京海盗，做为杀人机器的机甲战士，还有一位酷似李小

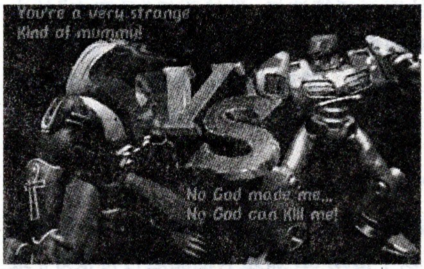
龙的中国武术家(李小龙式的人物已经成了格斗游戏不可缺少的一员)。人物的形象及动作都是用工作站制作出来的，动作还算是自然。在 VS 画面，游戏更是用很酷的 3D 动画来表现，而且每位格斗家都会对不同的敌人说一些不同的话来讽刺对方，如守护法老的地狱犬遇到机甲战士时会说“你是一个很奇怪的木乃伊”，蒙面女会对外星生物说



“我要拔掉你的章鱼须”等等，让玩家在激烈的格斗中也能轻松一下。《PFD》很好的学到了《KI》中的优点。在《KI》中只要能短连续技中正确的使出其它的连续技，就可以施展出高达几十 hits 的长连续技。《PFD》中也有连续技的概念，不过它的连续技使用比较简单，有点象《街霸 ZERO》中超必杀的用法。《PFD》也加入了连续技破坏技，也就是当对手向你使用连续技时，使用连续技破坏技可以破坏

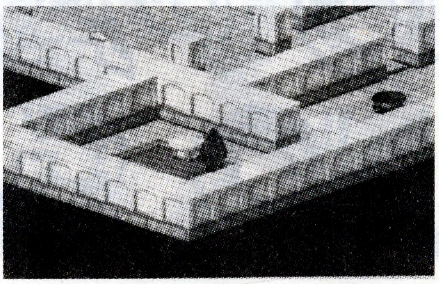


对手的连击，而且也能得到高分。终结技是欧美 2D 格斗游戏的专利，《PFD》自然也要赶这个时髦。当最终回合把对手击败后，在限定时间内使用特殊招式，给对手最致命，最残忍，最奇怪的一击，对玩家来说也是一种胜利的享受。



《PFD》也为玩家提供了多种游戏模式，如一般的故事模式、比武大会模式、团体战模式、循环赛模式等等，使格斗游戏也能当做体育比赛游戏来玩。不要为自己的机器玩不了《VR 战士》而闷闷不乐了，玩一玩《PFD》也很不错。

记得上期介绍的《Trial By Magic》吗？那是本人很喜欢的《魔界召唤》式的游戏，由于比较忙，《TBM》一直没有时间玩，没想到又出了一款《传说纪元－黑暗之星》也是这类的游戏。《传说纪元》是根据台湾省《电脑玩家》杂志的名作家林伟甫的同名长篇幻想小说改编，剧情还是比较吸引人的。游戏主要是以在 45 度的迷宫中解迷题、找钥匙、踩机关为主。迷题的设计学习了《魔法门》系列的风格，题目多为一些半通不通的打油诗(也不知这词用得好不好)，然后屏幕上跳出一个输入栏让玩家用注音输入法输入答案。且不管迷题的难度(蛮简单的)，这种方法笔者是很喜欢的，因为笔者是那种自认为智商高的那种，乐于接受这种挑战。游戏中的战斗采用《太空战士》式的 2D 侧视，敌人

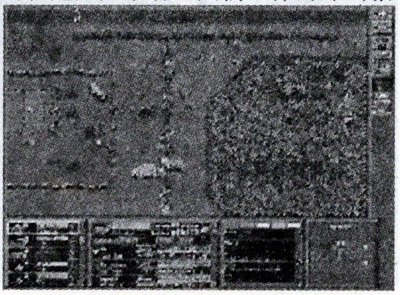


有些比较强大，但并不难打，因为主角本身具有吸取他人生命的能力，只要触摸一下敌人，对方的生命就会加到主角的身上，而且在没有战斗时，可以用休息来恢复生命及法力，也没有敌人会来骚扰(敌人是随机出现的那种)。法术的升级还比较有意思，升级时不但会获得新的法术，原有的法术还会升级以增加强度。



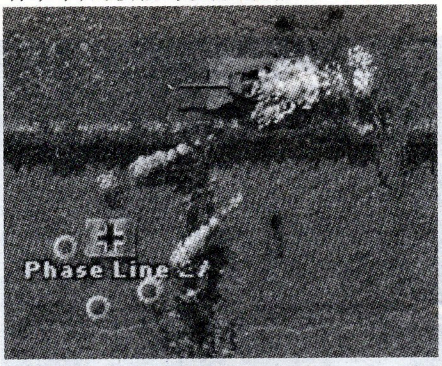
不过游戏还是有许多不尽人意的地方。机关设计得有些不合理，有的踏板设在毫无标记的地板上，如果不经常按“S”键寻找，会害得你在迷宫里跑来跑去地找到底哪里漏掉了。音效制作得也比较呆，主角撞到墙上就会“嘭嘭”地响，简直能烦死人。经常还会出些小 BUG，比如原本按 Alt + S 是存储进度，但总是莫名其妙的就不管用了。游戏是用鼠标和键盘都可以操作，但是两者一同使用并不见得就方便，常常会觉得双手飞舞得很累。城市里的人都象少林寺的木人，一动不动，就等着你上前搭话。不过话说回来，迷宫与迷题设计得都还可以，对于记忆力与观察力是很好的考验，值得玩一玩。

微软终于将“魔手”伸向了游戏软件，并且已经开始伸长。最近一款由 Atomic 公司制作，微软发行的《CloseCombat》受到玩家的好评。这款游戏以二战时的诺曼底登陆为背景，玩家可以扮演美军或德军中任意一方。游戏方式为目前最最最最流行的即时策略，玩家可从 39 个小战斗中选择执行，也可以把它们串成一个大战役。战场上有不同装备的步兵，也有各种装甲车辆。音效制作得非常之好，四外乱响的枪炮声夹杂着士兵们不停的呼叫报告，将战场的气氛渲染得淋漓尽致。

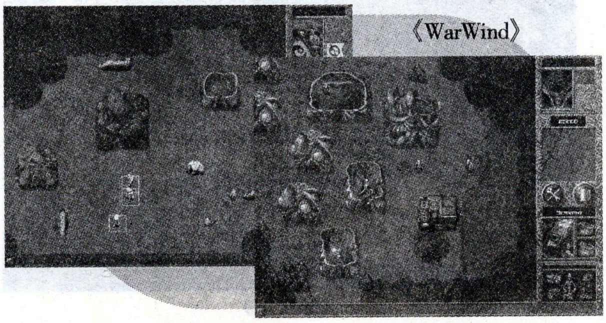


但是游戏即使在高速的机器上运行，卷屏也十分缓慢。两队步兵间隔十几米，竟然要互射好几分钟才能互见伤

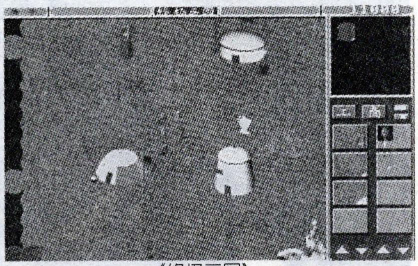
亡，真没想到国产电影中英雄不死的奇迹在老外的游戏中也能见到。微软还有一个名叫《Monster Truck Madness》的游戏将于近期发行。这是一个怪物卡车（就是四轮巨大的那种卡车）的模拟驾驶游戏。借助 Win95 的 DirectX2 的威力，卡车表面的贴图看起来十分细致。而且利用 Direct Play 还可以进行多人游戏。听说微软还在游戏中存储了怪物卡车的百科全书，这应该是微软一惯的爱好吧。比尔．盖茨在许多人眼里是个不怎么样的家伙，从 MSIE 与 Netscape 之战大致也能看出微软想在各种软件的领域里都插上上脚，而且还都抱着称霸的野心。大家通常是嘴上说着微软怎么怎么烂，但实际硬盘里装的还是微软的软件。游戏也是这样，不管你对微软有什么成见，如果它的游戏还不赖，你一定会玩。

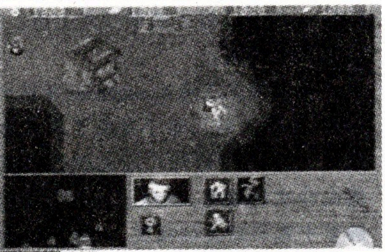


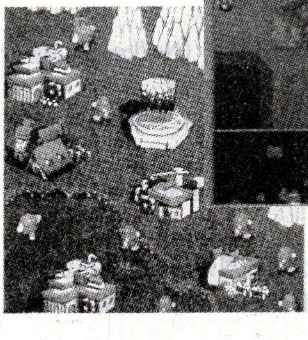
目前最时髦做即时战略游戏，说不好听的，都一窝蜂了。SSI 最近制作了一个叫《WarWind》的游戏，被评论家们认为是最有希望与《C&C》《WarCraft》一争高下的游戏。


《WarWind》

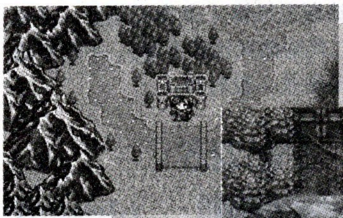
《WarWind》游戏中有四个外星种族可以选择。游戏方式与以往的此类游戏基本相同，不同的是《WarWind》允许将战力带入下一关，也就是说前一仗的最后剩下的兵力将直接影响到下一关的状况。由于目前关于《WinWind》的资料还很少，SSI 的 Homepage 上虽然有可以玩的 DEMO 版等着玩家下载，但这个 33MB 的 DEMO 恐怕连即使有 28.8K MODEM 的玩家也头大，看来只能等正式发行后才能进一步了解了。台湾省的不少游戏公司也开始凑热闹。从未听说过的森雅资讯目前正在制作名叫《寒武争战》的游戏。游戏中的两个种族分别是类似东方人的龙族与半人半兽的吾尔族（这不和《魔兽争霸》一样吗？）。游戏的方式与目的也与《魔兽争霸》大同小异，不同的是《寒武争战》也加入了将战力带入下关的概念，还加入了埋雷与架桥等一些新功能。欢乐盒公司也在制作名为《乱世英雄》的即时战略游戏。内容总算有了创新，玩家将扮演戚继光去消灭倭寇，不过也因为这个原因，使得游戏只能选择戚家军去完成游戏，估计也不会支持网络对战了。《乱世英雄》中将由寺中的和尚代替以往游戏中法师的位置，想想一定很有意思。令笔者比较吃惊的是合肥万森电子有限公司也开发了一款即时战略游戏《终极三国》（Oh My!！又是三国游戏）。不用说，玩家一定是从魏、蜀、吴三国中选一国进行游戏了。为了不使国产游戏落后于欧美大公司的产品，《终极三国》中加入了不少很有意思的东西。如士兵可以躲在粮车内潜入假装友好的盟国中，演一出三国特洛伊木马。士兵还可以换穿敌方士兵的服装去攻打别国家。目前游戏的完成度还不是很高，制作公司希望国内热心的玩家们能集思广义，给他们提供一些好的 idea。如果你有兴趣有自信，可以和万森电子公司联系，说一你的想法。通信地址：合肥市邮政信箱 1－038 号，邮编 230061，电话：3642479


《终极三国》


▲《乱世英雄》


◀《寒武争战》

不少玩家可能还记得几年前大宇发行的一款游戏《魔神战记》吧，笔者还记得，不过只记得名字，内容忘了。现在《魔神战记 II》的开发已经进入尾声，即将与玩家见面。二代的主角还是亚特斯（没有记错吧），内容笔者真不想说


◀地图画面绘制的相当细腻



▲这个老头是何方神圣？


◀酷似《浪漫传说》系列的战斗画面。

了，告诉你“老一套”就够了。界面也沿袭一代，不过更加细致了。战斗画面简直太《浪漫传说》了，一个模子里刻出来的一样。据说故事中还加入了爱情、亲情、仁义之情等等感情的纠葛，看来还挺复杂的。

喜爱冒险游戏的玩家一定玩过《Monkey Island》(《猴岛小英雄》)系列，该系列游戏以轻松幽默、匪夷所思著称。比如在二代中，主角竟然把猴子扭成扳子的形状，用



◀小 Guybrush 已经长大成人了



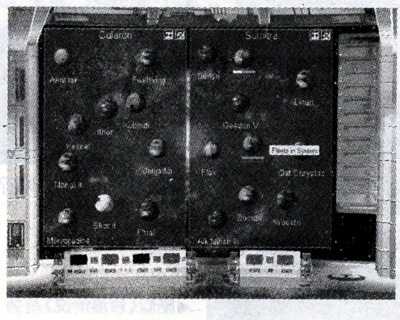
▶Guybrush 心仪已久的女海盗 Elaiae



◀LeChuck 雄风依在

以拧开锈住的水龙头。想起笔者当时完成此游戏时，竟有一种智商不可一世的感觉，可见这个系列的游戏多么神奇。二代发行至今已有三年多的时间了，本以为 Lucasart 已经不准备再开发新的一代，没想到三代已经开始制作。三代故事仍然发生在 Guybrush 与海盗 LeChuck 之间，画面改成了高解析的类迪斯尼风格（老实说笔者一点也不喜欢这种风格，还是二代的画风比较有趣），不过要想玩上这个游戏可能还要等很长一段时间。

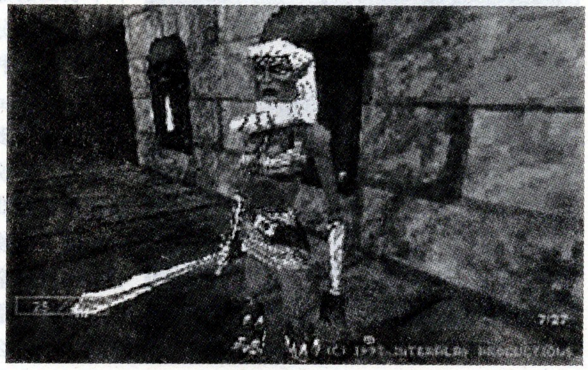
Hot News



《Rebellion》

1、Lucasart 终于禁不住即时战略游戏大潮的诱惑，开始开发他们自己的即时战略游戏，而且，这是一款以《星球大战》故事为背景的游戏，名叫《Rebellion》。这款游戏预计在 97 年第一季度上市。

2、Interplay 利用他们制作《Descent》的引擎，加以改进，目前正在开发一名为《Descent to Undermountain》的 3D 动作冒险游戏，画面看起来相当不错，预计在 96 年第四季度上市。



《Descent to Undermountain》

3、Creative 公司将在 10 月份上市他们新的 3D Blaster PCI 卡。为了表现此卡的强大机能，套件中将赠送一套正式版的《Quake》，此套件建议售价 200 美元。

4、看看下面的图片，能猜出是什么吗？这是开发中的《魔法门 6》的画面，怎么样，不错吧。但是听说这款游戏要到 97 年底才能上市。



《魔法门 6》

5、Epic 的强头作品《Unreal》将会支持 Intel 新的 CPU 芯片－MMX，该游戏将由曾发行《DOOM》系列、《真人快打》系列的 GT 公司代理发行。

6、即将在 N64 与 PS 上推出的《真人快打 三部曲》传闻将会发行 PC 版。《真人快打 三部曲》几乎包括了该系列二代、三代、终极三代中的所有人物，共 28 人。

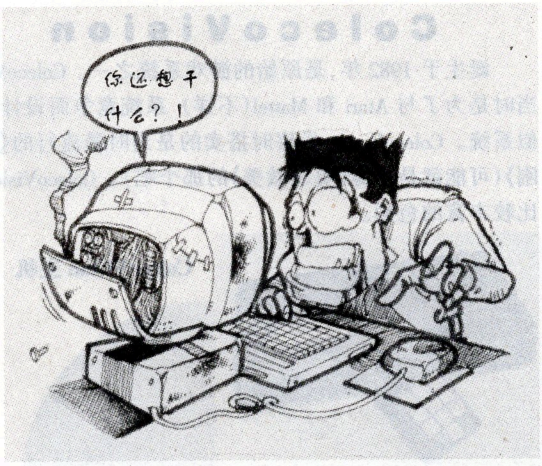
7、《TFX》系列的第三作，《EF2000》的续集《TFX3: Lighting Strike》将于明年三月上市。据称三代的贴图更让玩家无可挑剔。

循环听完三遍 Cranberries 乐队的《No Need To Argue》(共三个半小时)，终于完成了本月的稿件。东方泛起了鱼肚白（哈哈哈，好词儿），意识已经模糊，依稀可辨的只有通向卧室的道路。跌跌撞撞行至床边，看见特工黄与龙哥睡梦中露出甜美的微笑，以怪异的姿势倒下，安然入睡。

感谢智冠（北京）公司张志宏先生提供资料

文/软体动物 标题字/Stryker 题图/郑州 朱卫强





两年前，某某机的模拟器还是低级 Hacker 的恶作剧的代名词，因为当时的 PC 软、硬件水平要想模拟运行其他的机种的软件还是很困难的。不过，今年似乎一切条件都具备了，各种模拟器倾巢而出。目前已经可以模拟的机种多得让人吃惊，从最早期的 Atari 一类到 16 位的超任都有模拟器。但是还是有一些游戏机至今还是没有模拟器。NEO GEO 是双 16 位游戏机，而且其软件容量较大，制作模拟器的难度较大，可能性目前看来也不太大。PC－E 与 GT 只在亚洲部分国家比较流行，而编写模拟器的几乎全都是欧美国家的软、硬件高手，所以这两种 8 位机也没有模拟器（其实 NEO GEO 的家用机在欧美也不十分流行）。32 位机目前还没有模拟器，就象两年前没有 16 位机模拟器一样，也许两年后会有吧！下面，就让我们来看看目前都有些什么机种可以模拟，和哪些模拟比较出色吧。

Amiga

Amiga 是 Commandore 公司早期的一种计算机，可以说是很多人就是从玩 Amiga 开始接触电脑的（至少在欧美国家是这样的）。普通的 Amiga 的 CPU 是 Motorola 68000，分为 16 位与 32 位两种版。Amiga 还有附加的专门负责图形影像的芯片。就功能来看，Amiga 可以说是专门用来玩游戏的。现在 Amiga 还有不少人在使用，也有新的游戏软件发行，如 Bitmap Brother 公司与 Team17 目前就正在制作几款新的 Amiga 游戏。运行 Amiga 的模拟器，必需有一个叫做 KickStar 的软件，这是 Amiga 上的操作系统，相当于 PC 上的 DOS，如果没有它，Amiga 模拟器就无法运行。



AMIGA

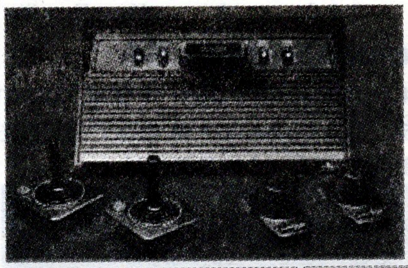


目前流行的 Amiga 模拟器有：

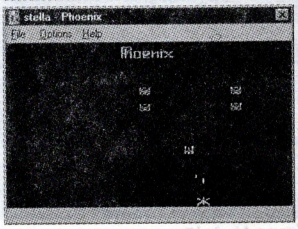
名称	OS	版本	评分（4 分为满分）	作者
UAE	D	68000	3	
UAE	U	0.6.3	3	

Atari

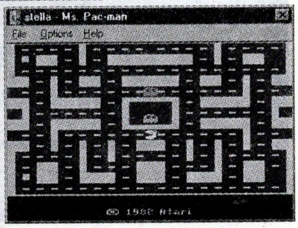
Atari 的名字大家可能不会陌生，与 Amiga 一样，它也是早期的经典游戏系统之一，其历史可以追溯到 1977 年。Atari 有许多型号，一般是 2600 型、5200 型、7800 型。Atari 使用的是 6502C 型 CPU，运行时最高主频只有 1.19MHz。现在模拟器模拟的大多是 5200 型。



主机 雅达利2600



《火凤凰》



《PACMAN》

目前流行的 Atari 模拟器有：

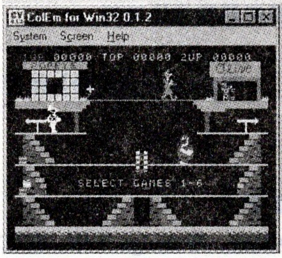
A26	D	0.15	3	
Stella	D	0.4	4	
Stella	95	0.4	4	Jeff Miller
Virtual 2600	U	Beta2	3	
Virtual VCS	D	0.60	3	

ColecoVision

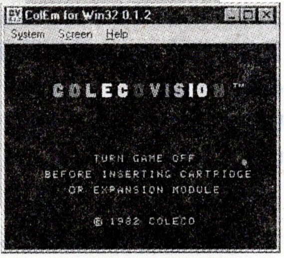
诞生于1982年，是原始的游戏系统之一。ColecoVision当时是为了与Atari和Mattel(不详)系统竞争而设计的类似系统。ColecoVision发售时搭卖的是当时最流行的《大金刚》(可能就是俗称《英雄救美》的那个吧)。ColecoVision有比较丰富的色彩。



ColecoVision 主机



《大力水手》



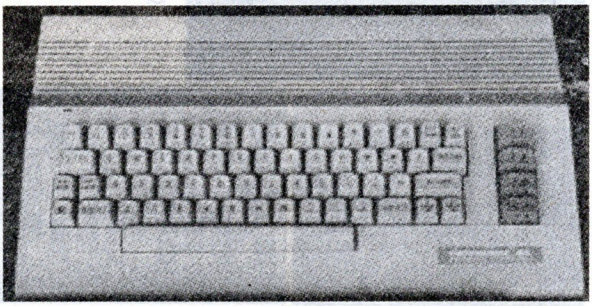
模拟器的主画面

目前流行的 ColecoVision 模拟器有：

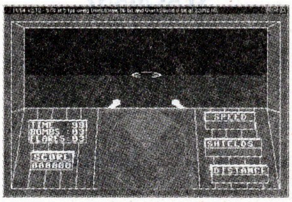
ColEm	D	0.32	4	Marat Fayzullin
ColEm	U/X	0.4	4	
ColEm	95	0.1.2	3	Marat Fayzullin

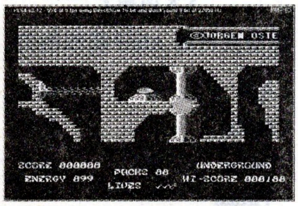
Commandore 64

Commandore64，使用6510 CPU，是第一个使用320X200 16色模式的计算机。而且Commandore 64使用了一个先进的3通道SID声音系统，还有一个磁带驱动器。



COMMANDORE64 的主机





目前流行的 Commandore64 模拟器有：

C64 Alive	D	1.1	2
C64 S	D	1.1	3

PC64	D	1.2	3
PC64	95	2.12	3
Win64	95	Beta0.2	2

GameBoy

Gameboy，不用多介绍。GameBoy的模拟器是最先出现的新一代游戏机的模拟器，这是因为GameBoy实在是太流行了。有位美国的游戏迷说："我们大部分人都用了大量的时间去盯着这个绿色(屏幕)的手掌系统"。Marat Fayzullin，这个年轻的小伙子(比软体动物还年轻哟)，也因为编写了第一个GameBoy模拟程序，之后被同行们戏称为"模拟器之父"(他还编写了FC、MSX和SMS的模拟程序)。不过，Marat虽然编写了不少模拟器，但他编写的各种模拟器都不是最好的，其最主要的原因是他的程序都是共享软件，都要花35美元去注册，另外功能也不是很强，可能是因为工作太忙的缘故吧。VGB-DOS是众多GB模拟器中最好的，支持6种显示模式，支持声霸卡，支持GameGenie密码(欧美流行的类似金手指的密码)，还可以自己定义按键。





▲《热斗'95格斗之王》也可以玩到。

▼更换背景图功能可以达到SGB的效果。



目前流行的 GameBoy 模拟器有：

Fondle	D	Beta69	2
Hyperboy	Win	0.3	2

VGB-DOS	D	0.8b1	4	Marcel De Kogel
VGB	U/X	0.7	3	Marat Fayzullin
VGB	95	0.7u	2	Marat Fayzullin

注：Fondle 其实是剽窃 VGB-DOS 的原程序，但增加了一些很实用的功能。

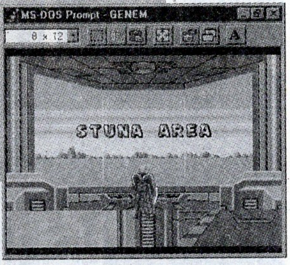
MegaDrive（Genesis）

MD 的模拟器是这一两个月才突破的新技术，目前只有两种。GenEm 是比较好的一个，它可以支持 3 种 backup 格式的游戏文件（国内通用的 MD 碟机格式是其中之一），支持声卡，缺点是速度慢，而且只有十几个游戏可以正常运行，其中包括《梦幻之星 4》。另一个是 MDE（MegaDriveEmulator 的缩写），这个 MDE 目前版本只是一个 DEMO，仅仅模拟了一下 MD 的图形机能，还不能运行任何游戏。


Mega Drive



《梦幻之星Ⅳ》



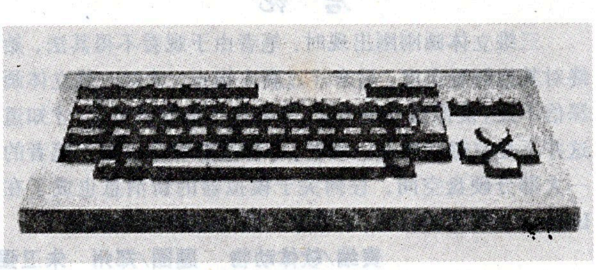
《Space Harrier》

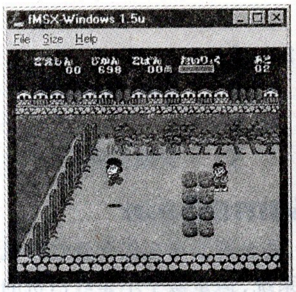
目前流行的 MegaDrive 模拟器有：

GenEm	D	0.12	2	Markus Gietzen
MDE	D	0.5	1	

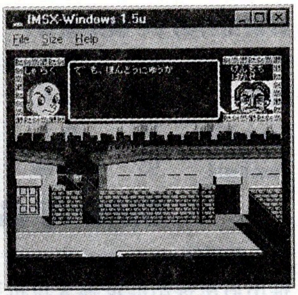
MSX

MSX 一种早期的 PC，除美国外，曾在许多国家受到广泛的注意。之后出现了许多系列系统：MSX2、MSX2+、TurboR。据说 MSX 到现在在许多地方还很流行。MSX 使用的是 Z80 CPU，TurboR 有附加 CPU。笔者手头的两个 MSX 的游戏比较奇怪，一个是《大盗伍佑卫门》，一个是《三目童子》，都是日本游戏，可是却从没有听说日本还有人玩





《大盗伍佑卫门》



《三目童子》

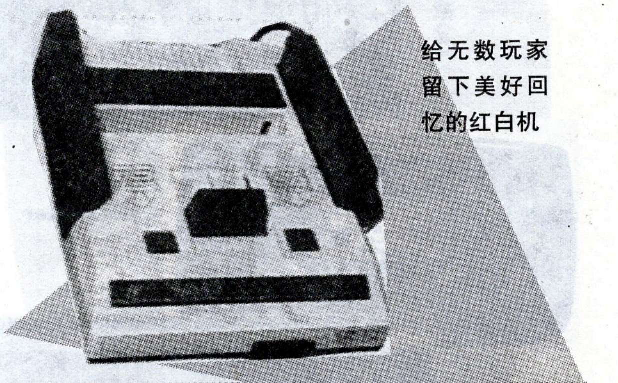
MSX。

目前流行的 MSX 模拟器有：

fMSX	D	1.41	4	
fMSX	U/X	1.5	3	Marat Fayzullin
fMSX	95	1.5	2	Marat Fayzullin
MSX*2	D	1.0 Beta	0	

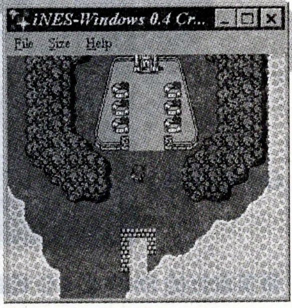
Famicom（NES）

任天堂的红白机在几年前在国内的流行状况可谓盛况空前，到目前为至，没有任何一个机种（PC 不算在内）的销量能超过红白机。单从国内各厂家仿造红白机的品牌之多就可以知道红白机的受欢迎度。红白机在日本叫做 Famicom（Family Computer 的缩写）在欧美国家叫做 NES（Nintendo Entertaiment System）。NES 在欧美国家也同样受欢迎。因此 Famicom 的模拟器很快就产生了。其中有一个是被亦被戏称为"东方模拟器之父"的日本程序员安藤信明所编写的 PasoFami，支持声卡、手柄，效果很不错。另一个由 Marat Fayzullin 编写的 iNES 效果也不错，但由于的共享软件，加之不支持声卡，不如 PasoFami 受欢迎。


给无数玩家留下美好回忆的红白机



《恶魔城》



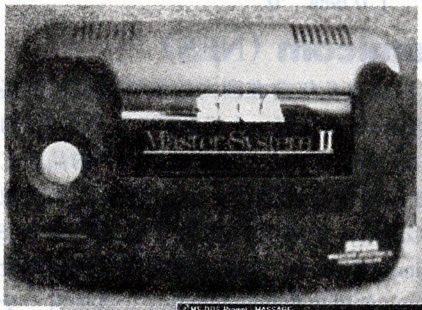
《太空战士Ⅲ》

目前流行的 FC 模拟器有：

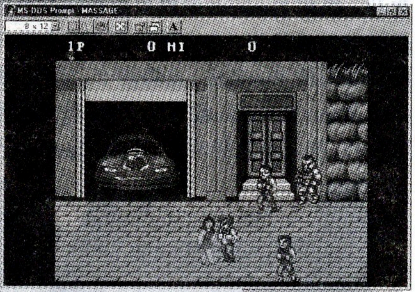
iNES	L/X	0.5Beta1	3	
iNES	95	0.4	2	Marat Fayzullin
LandyNES	D	0.1	1	
PasoFami	95	2.6b	3	安藤信明

SMS 与 GameGear

SMS(Sega Master System)，是世嘉公司在任天堂红白机推出后所推出的世嘉 8 位机系统，但是似乎不是红白机的对手，所以并不是很流行。世嘉公司在 SMS 失败后，立即投入 16 位机的开发工作，希望在 16 位机的领域抢先一步。GameGear 是世嘉公司推出的 8 位掌机，虽然解析度与发色数要比 GB 高，图像更好，但却不如 GB 流行。Massage 是比较好的 SMS & GG 模拟器，内置游戏选择菜单，功能选择菜单，支持手柄，并且能够很好地运行多数游戏。



主机较为罕见的 SMS



SMS 版的《双截龙》


Game Gear



GG 版《侍魂》

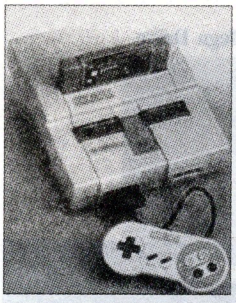
目前流行的 SMS & GG 模拟器有：

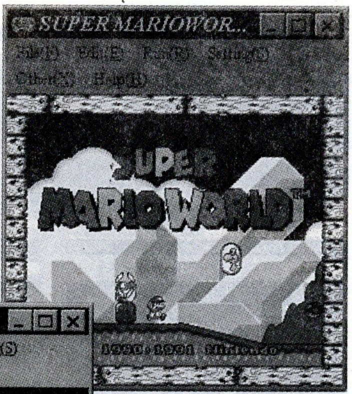
Massage	D	0.5	4	James Mckey
MasterGear	D	0.71	4	Marat Fayzullin
MasterGear	U/X	0.7	3	

注：MasterGear 另有 Mac 版。

Super Famicom(SNES)

超任，想必不用介绍了。目前真正能够运行 SFC 游戏的模拟器只有安藤信明编写的 SPW(Super Pasofami Win)，而且要求配置较高，还极不稳定，几乎不支持声卡(可以发出声音，但明显是种杂音，并不是游戏本身的音乐)。而且更不幸的是，安藤信明最近已经决定停止在 Internet 上散发最新版的共享版 SPW，因为无数的人盗版拷贝他的注册版 SPW，全使他损失惨重。为了报复使他受损的人，他编写了一个特殊的 SPW1.4 版，一但运行了这个 1.4 版，程序就会在 windows(或 Win95) 的后台将用户的 Windows 第一级目录一删而空 ...





《超级玛莉》



《太空战士V》(美版2代)

D = DOS
Win = Windows
95 = Win95
U = Unix
L = Lunix
X = X - Windows

目前流行的 SFC 模拟器有：

Snes96	95	3.3	2	
Snes Porfessional	D	0.3b	1	
SPW	95	1.2e	3	安藤信明
VSMC	D	.9607b	1	

后 记

三维立体画刚刚出现时，笔者由于观看不得其法，始终对其抱怀疑态度，后来经过高人指点，才对三维立体画深信不疑。模拟器也是这样，只有自己亲自试过后，才知道这并不是空想加谣言。现在，各种模拟程序占据了笔者的一大部分硬盘空间，任何关于模拟器的新消息也成了在 Internet 上搜寻的目标，不管怎么说，模拟器大行其道了。

责编/软体动物　题图/郑州　朱卫强

PC 秘技 PC 秘技 PC

Comix Zone(漫画地带) 跳关法 TEST:YES

在游戏时键入 CAMERON(一定要大写),在菜单里会多出一项"Cheat",然后就可以选关了。

AfterLife(死后的世界) 加钱法 TEST:YES

在游戏中键入 # @!,会增加一千万便士。但是只可使用 5 次,否则死星会降临,并攻击你的天堂与地狱。

另外,在游戏中键入 SAMNMAX(一定要大写),就会多出一种叫作"地狱兔 MAX"的灾难。

The Hive(蜂巢) 选关法 TEST:NO

在输入玩者姓名时,输入 TORYO,就可以选关。

Quake 正式版秘技补遗 TEST:YES

在游戏中按"~"键叫出控台,输入

GOD	无敌
NOCLIP	穿墙
IMPULSE 9	加满武器与钥匙
IMPULSE 255	暴怒药(破坏力 X4)
GIVE #	得到枪
GIVE R #	得到火箭
GIVE N #	得到钉子
GIVE H #	得到生命
GIVE S #	得到护甲
GIVE C #	得到 Cells
KILL	自杀
FLY	飞
MAP E # M #	跳关
NOTARGET	敌人将不会看见玩家

魔兽争霸 反"cheater"法 TEST:NO

如果用秘技过关,游戏会将玩家评定为"cheater"。在过关前(用过秘技),出现 SAVE 及 VICTORY,这时选择 SAVE,然后退出并再进入游戏,LOAD 出这个进度,游戏就不会把玩家评为"cheater"了。

湖北省沙市市第四中学 庄晓晋

烈焰钢狼传 一手遮天法 TEST:NO

1、己方无限移动次:选中要移动的角色(已经移动过的),按回车显示属性,再按回车退到待命状态,键入"S"键,向没有阴影的地方移动后,键入 ESC 键,此后这个角色本回合将无限移动次。

2、控制敌军与友军法:方法同前,但此时必需有一个己方成员已经无限移动次,否则游戏就会跳回 DOS

河北省石家庄一中 楚鹏

Strife 正式版秘技 TEST:NO

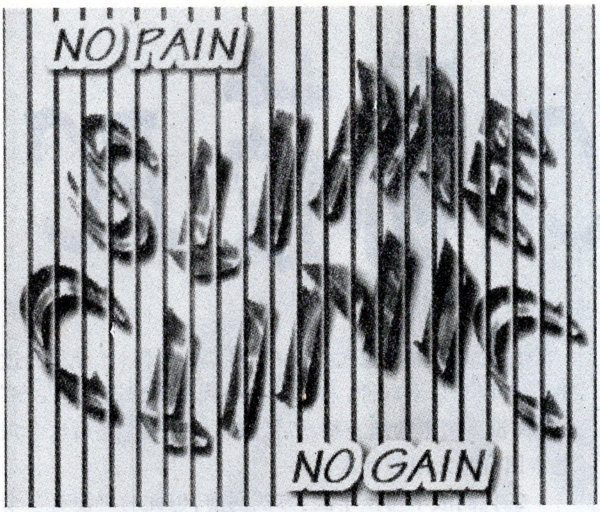
OMNIPOTENT	无敌
BOOMSTIX	所有武器
JIMMY	所有钥匙
DONNYTRUMP	所有的钱和人工制品
PUMPUP	附件
GRIPPER	潜行靴
RIFT # #	跳关
TOPO	地图全开(在地图模式)
LEGO	得到 Sigil
ELVIS	穿墙
STONECOLD	杀死所有敌人
SCOOT #	传送
GPS	显示座标
DOTS	检测帧数
SPIN # #	选曲

ZoneRaider 完全秘技 TEST:NO

ISITWENTY	打开地图
ISILETSBAIL	结束目前关
ISIWHEELS	获得超强 X-Car
ISIFATPACKED	获得所有武器、子弹、力量
ISIQ	无敌
ISISLEEP	冻结敌人

责编/软体动物

PC 秘技



史莱姆诊所

Q 哪里有售《斗神传》、《Rise2 – Resurrection》、《'96 NBA Live》的。

太原　史垒

A 以上三款游戏国内还没有销售，不过《'96 NBA Live》是 E.A 的产品，过不久应该有望上市。

Q 我的《第十一小时》为什么图像模糊？

上海　方圆

A 这不是您的显示卡的问题，这是游戏本身对各个品牌的显示卡兼容得不好的缘故。本人的《第十一小时》在四台不同显示卡的机器上测试，结果两台机器"花屏"，一台图像是黑白的，另一台在加上 1 兆的 Smartdrv 后图像正常。

Q 1、我玩《三国志英杰传》时，鼠标只能在上半屏幕移动，这是为什么？

2、用 Windows3.1 进不了《英杰传》，这是为什么？

3、在 config.sys 中加了 EMM386.EXE 后，就不能运行 WPS 了，这是为什么？

陕西　翟钰

A 1、这是鼠标驱动程序的问题，去朋友那里拷一个别的鼠标驱动吧。

2、《英杰传》是 DOS 平台的游戏。并不是所有 DOS 平台的游戏都能在 Windows3.1 的 DOS Shell 中运行的。为什么一定要在 Windows3.1 中运行呢？

3、WPS 与 EMS 不兼容。

Q 1、现行的计算机操作系统是 DOS 与 Windows95 两种吗？

2、有了 Win95 就可不需要 DOS 了吗？Windows95 可以完全代替 DOS 吗？

3、所有 DOS 游戏都可以在 Win95 下运行吗？

4、"奔腾"100 的内存为多少，硬盘多大，显示器是多大的 ....

5、中文 Windows95 售价多少？在中文 Windows95 下可玩外文游戏吗？

上海　何宏飞

A 1、不是，还是 UNIX、OS/2、Linux 等等，很多很多。

2、就目前的软件来看，DOS 还是需要的。有很多 DOS 下的软件还不能在 Windows95 下运行。但 Windows95 最终还是要取代 DOS 的。

3、不是

4、"奔腾"100 只是 Intel 公司的 CPU 的代号，并不是套装机的等级代号或是品牌。

5、Windows95 的售价请自已查询当地的软件销售商的报价。可以。

Q 看土星动画的软件叫什么？国内有销售的吗？

辽宁朝阳市　毕舞天

A 这类软件现在有两个，一个叫 CPKVIEW，它可以直接在 Windows 中读取土星 CD 中的 CPK 格式的文件并播放。另一个是 CPK2AVI，它可以把 CPK 格式的文件转换成 AVI 格式，但不支持最新 1.8 版的 CPK 格式（CPKVIEW 支持）。这两个软件都是 Freeware，是在 Internet 上流传的免费小软件，国内不会有销售的。

Q GB 的《魔界塔士》1－3 的发卖时间到底是什么时候，为什么今年第三期的 VGB 展示画面上写的是 1993 年，而《秘技宝典》中写的是 91 年。

河南　邵可欣

A 自从玩上了 VGB，本人也成了 GB 迷。本来"史莱姆诊所"是只回答 PC 问题的，但这次破例。《宝典》上介绍《魔》系列分别是 89 年，90 年 91 年发卖的，而本人实际玩了一下这三集作品，发现版权画面分别写的是 89 年、91 年和 93 年。可能是美版与日版是不同时间发卖的吧。

Q 请问编一个电脑游戏，最起码的硬件设备是什么，最起码的软件是什么？TV Game 的编种软件是什么？国内是否有售？

上海　姆莱史

A 最起码最低级也应该有一台比较快的电脑和一台 MIDI 设备，要高级的就高得没边儿了。最起码的软件是 C 语言软件和汇编语言软件，这类软件国内都有售。

！！！？？？什么？姆莱史，太过份了吧，难道您是我这个聪明绝顶英俊潇洒的史莱姆的反面？Hahaha...just joking, forget it!

Q 软体动物经常用的模拟程序效果怎样？是否要 Win95？有无 MD 的软件？

南京　吴狄

A 您很走运，看一看软体动物这期关于模拟程序的文章吧。

Q 《仙剑奇侠传》有无第二种结局？大宇是否已经在开发续集了？

无数玩家

A 目前还没有任何可靠消息能证明以上两条传闻的真实性，基本上可以说这是两条谣言，无中生有。

本期彩页改为28面，可谓空前豪华的阵容。由于印刷技术上的原因，黑白页只能减为64面。不过"闯关族的家"页码并未减少，应该说与广大读者背后撑腰有关。

最近一个时期，给《家》和无类的信越来越多。读者借助于这个栏目倾诉他们的"喜怒哀乐，恩怨情仇"，不少来信对杂志栏目安排，总体设计，行文方式，排版装帧提出建议，意见和批评。不过有些批评类似必杀技，其招势之狠毒，威力之凶猛，常常使无类看得手脚发凉，六神无主。幸而这类来信都有一个共同特点，末尾一定写有"最忠实的读者×××"，"打击是沉重的，前途是光明的"之类的效忠宣言，使无类从手脚冰凉回到亲情温暖之中。

这个月来信最多，言辞最激烈的是广告泛滥问题。"你们还想不想把杂志办下去?!"最后通牒式的语言。有位读者把去年第10期以来的广告数量逐一列表寄来，铁证如山。"广告增长速度超过中央正在抑制的通货膨胀，是可忍，孰不可忍?"无类不管广告，又不管杂志社吃饭，不当家不知柴米油盐贵，主编自有他的考虑。一定要无类发表意见：广告可能是多点(一定小字)，但本刊与其他同类杂志比利润是最低的，这也是不争的事实。读者的通牒我已转告主编和负责广告的同志，我想他们不会眼看着玩友都与"闯关族的家"断绝关系吧。

明年杂志有一些变化，读者一定已经看了第一页的通告(铁杆《家》迷除外)。明年定价每本6.40元，彩页改为每期20面，黑白仍旧80面。涨价一般要考虑两个因素：一是值不值，二是读者是不是承受得了。《软件》应该是同类杂志中最值的，我想这是杂志社全体人员的共识。任何时期我们不会赚黑心钱。就如主编时常告诫无类的："先学做人，后学做事(赚铁?)"。杂志订阅办法：一是到邮局订阅，记住邮发代号82—648，可以一次订全年，也可以半年，一季度。另外也可以直接向杂志邮购。不要邮费，也很快速便捷。到现在为止，已有近5万名读者在杂志邮购书刊，还未发生一起纠纷。

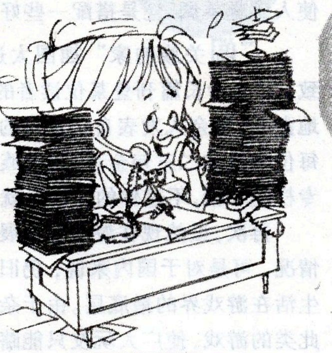
《'95典藏本》两种盗版本，继续泛滥于上海等几个城市。许多来信大呼上当。辨认方法有两个，一是翻开封面封底看看侧面是否有钉子，有钉子则是盗版(《典藏本》是胶装)；还有一种盗版本也是胶装，那么还要看看黑白内文，图片是否清晰，盗版图片模糊，发黑，《典藏本》清晰明快。

一位读者批评《闯关族的家》办得不尽人意，配图不佳，来信长篇大论，应该给更多的读者发言的机会，无类觉得批评得很对，尽量将读者来信压缩得短小精悍。

一位广东读者来信说他们那儿来了《'96格斗之王》，他因不知出招被搞得很惨，希望无类能提供出招。这个要求本来很正当也很好，可是这位仁兄一连来了五封一模一样的信，把无类也"搞得很惨"。

8月20日《重庆晚报》刊登一则"肠泰口服液"广告。不知怎么回事，把世嘉索尼克也登上去了。该药治疗腹泻，便秘，索尼克什么时候也拉肚子，便秘?现在政府对保护知识产权这么重视，是不是我们的媒体和企业家不要随便给人家添病，添堵啊?

另外一位读者来信地址是大红铅字"××市公安局刑事侦察支队"，把无类吓得不知所措。不是无类胆小，做了什么亏心事，我想没有哪个平头老百姓愿意和上面单位打交道吧！



掌声一片！"谢谢，谢谢"。噢，是鼓倒掌！让我快下台，OK。

闯关族的家

这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐、恩怨情仇、批评建议、疑难困惑都可以倾注在这里。

主持人：无类

希望贵刊能出一本"世嘉游戏专辑"，重点介绍89年至今各款世嘉卡带的容量，故事情节，简要攻略，秘技等。能附一些精美的图片就更好了，我想世嘉迷们一定会很欢迎这本书。

昆明　十六位迷

无类：杂志似乎有这方面考虑，究竟出一本还是两本，具体方案还未定下来，如有消息一定告诉大家。

《GAME中毒症》解毒药一剂：暂时抛开《电子游戏软件》，游戏机，和朋友们一起去爬山，郊游吧！或者去打打篮球。建议初三、高三学生戒电子游戏一年。药引子：发病时，默育"天将降大任于斯人也，必先苦其心智，劳其筋骨，饿其体肤……"

昆明市　老狼

《'95典藏本》的到来令我们欣喜万分，彻夜狂看。但直至最后一页，我们还觉得没有过瘾，觉得还没有平时的一本杂志耐看。稍微令人兴奋的是前面的彩页，但可悲的是彩页有些都脱线了。想想《'94典藏本》的坚固不摧，唉！……

其次，贵刊在第七期《秘技天地》中提到的《GB养护大法》，我们注意到"FP=0"，所以是很关心的。但经过我们的多次试验，发现有部分游戏不能采用此法。所以杂志中写的"无论……"纯属"诈编"，浪费贵刊所推崇的广告版面。"广告虽小，MONEY重要"，刊出这种"坑害GB玩友，损害

杂志信誉”的“秘技”，不但使贵刊赖以糊口的广告版面收入减少，而且还挫伤了咱们电玩友的投稿积极性。希望“风(疯)马(妈)”以后严把秘技质量关，也希望“风马”不要因噎而绝食，能够向我们广大电玩友提供更好的“精神食粮”。我们建议，是否可在贵刊开展一次“严打”假秘技行动呢？ 长沙 苏旅 刘昆吾

无类：关于秘技的批评已转给风马。近期一些读者来信把风马写成“疯妈”，“疯马”，“疯骂”，“疯麻”，把风马弄得也疯疯颠颠。一见到“疯妈”便痛苦地呻吟，好端端的一个名字搞成这样，唉！

《九五典藏本》后，请看我想像中的《’96典藏本》

1、发售日：春节前后(因为这时玩家手里普遍都很有铁)

2、页码250页左右，彩页100页左右，价格30元左右

(无类：杂志速死法)

3、内容应多样化，且为全新，文章生动，有趣，游戏介绍应为96年日本每月排行榜之上榜游戏，及在国内热门之游戏。应有“大墙画廊”，“电刑室手记”之类的电子游戏文化方面的栏目和文章。

4、质量(包括纸张，印刷)都应在94、95之上

5、精心编写，从现在开始

6、排版时，彩页不应与黑白分开。这样既不易收藏，且使人感觉单调，还是搭配一些好。 北京 占星术

“闯关族的家”插图太过死板了，近两期完全一致。且开始长篇刊登某位读者的来信。这样在本来就少的地盘上，其余人发表自己意见的机会就更少了。建议刊登每位读者的二三句金言，闯关族的家开辟一个“三言二语”专栏也不错，不过你的工作量就大了(辛苦了！拜托了！)

再次，虽然现在游戏的发展已达到空前的繁荣昌盛的情况，可是对于国内来说，仍旧有众多FC玩友，MD玩友生活在游戏界的最底层。由于杂志已不介绍或基本不介绍此类的游戏，使广大玩友只能瞎摸瞎撞。因此建议开辟一个“经典回顾”栏目，定期或不定期向玩友们介绍FC、MD上的经典游戏。一方面让读者掌握此类游戏的信息，另一方面也可以让读者了解一下GAME的历史，真是一举两得。 上海 王广友

忆甜思苦，回想小时候对八位机的渴望，狂想带来的酸甜苦辣，现在成倍地加于我身心。16位！32位！！64位！！！……(“哇……”已经没血可吐了)。虽然已二十有一矣，仍然每每于看《电子游戏软件》时，以头抢地，屡寻短见(有点夸张，但确实是这种感受)。如同生死轮回一次一般。这时我总要吟那首诗：“关关睢鸠，在河之洲……窈窕淑女，君子好俅……求之不得，寤寐思服……悠哉悠哉，辗转反侧”(悲痛之极，故断断续续)。翻译过来就是“Games啊，你们真是好东西！你们高傲地立于柜台之中，让我魂牵梦绕，口水三千丈。可我没有money，只能把你们当梦中情人……”(呀，那个神经病又来了——某售货员)

陕西宝鸡 张黎枫

读者来信说《’95典藏本》“彩页精美，黑白页赛过《’94》”，但我买的那本，彩页全是重影，黑白页纸张又薄又黑，文字象是复印的，图片又黑又模糊，但定价却“依然”是22元。买时虽已觉“价值”不符，但作为杂志的“铁杆书迷”，我还是痛下决心，买下了此书。待看了第八期中的那些“赞美词”后，虽惊呼“上当”，但不觉后悔。因为毕竟书的内容在那儿。唯一遗憾的只是质量，但愿我所买的是盗版而不是编辑部的“恶作剧”。 湖北宜昌 余屹

无类：杂志已经混身是病，再添上“恶作剧”的毛病怎么得了。对你买“又重影”，“又复印”，“又黑又模糊”的《’95典藏本》只能表廉价的同情。

在拿到贵刊的《九五典藏本》时，激动的连翻五遍。不料翻到第五遍时，其中最精彩的40页彩页，从第二页开始一页一页的都掉了下来。犹如前苏联解体一样，居然都要求“独立”，令我痛心不已。 包头 王和

无类：孔子学易，“韦编三绝”，牛皮条都断了三次。何况是胶背装订，何况是“翻五遍？请看一遍后将其供在书架上，一定是安定团结的局面。

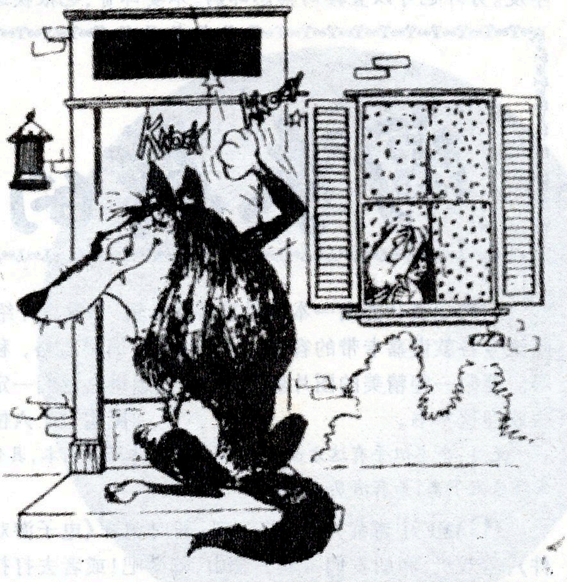
《天堂任鸟飞》确实办得不错，但是这“鸟”的品种却过于单一。对于全国的任天堂8位机大军来讲，不发动一次大规模的请愿活动，确实不能引起贵杂志的重视。

上海 毕晟

无类：冤有头，债有主，要请愿请去日本。

贵刊第八期中P32页有个“次时代”的广告里正文第八排有这样一句话：“…去次时代购买商店”。我想应改为“购买商品”，要不然会误导人以为次时代又在搞房地产哩！ 湖北宜昌 陈剑

贵刊的《九五典藏本》里的《电刑室手记》大(太?)棒了！不由使我想起了伏契克笔下的那位“老爸爸”在黑暗的牢狱里，倚墙注视着转瞬即逝的阳光……



上帝有话要说

龙哥热线



图/郑州 朱卫强

Q GAME BOY 配件中的放大镜、手柄、充电器和皮套是做什么用的?(北京 焦富利)(上海 张晨辉)

A 这些都是 GAME BOY 可选购的配件,放大镜当然是用作放大了,使你能看到更大的游戏图像,不过清晰度和亮度都会有少许下降;GB 是可以外接专用手柄的,但操作感并不是很好,也失去了 GB 便携的意义;充电器是用来给 GB 专用充电电池充电的,但绝大部分玩家使的都是普通电池,所以也不是很有用;至于皮套是用来保护 GB 的,就像随身听的皮套那样。

Q SNK 和 NEO·GEO 有什么关系?NEO·GEO 和街机又是什么关系?(浙江 周贵)

A A:NEO·GEO 是 SNK 公司出品的一种可更换卡带的街机和家用游戏主机(俗称"机皇",这样使得街机和家用游戏机的游戏软件可直接替换,不需要重新移植,但是,由于 NEO·GEO 卡带过于昂贵,通常只用在 NEO·GEO 的街机上,家用则一般人无法承受,故 NEO·GEO 的卡带式家用机已经很少能见到了。不过后来针对这一点 SNK 公司又推出了使用廉价的 CD 为游戏载体的 NEO·GEO CD 机及双速的 NEO·GEO CDZ。

Q 1.我想购买一台土星,但似乎它只有 AV 和 RGB 输出,可家中的电视只有 RF 射频输入方式,要通过什么办法才能得到土星的 RF 输出呢? 2.AV 如何转为 RF 输出?我将 AV 的音频,视频的连接,两根地线也连接,并入 RF,为何没有效果?

(辽宁 李昕)(武汉 鄢胜波)

A 1,你的电视若只有 RF 射频输入,应该也不具备 NTSC 制式接收功能吧,所以必须购买一个带射频输出的通用制式转换器,既转换了制式,又得到了射频输出,不过能否解决图像上下跳动的问题就要看你的电视有没有场同步调节功能了。2,这种转换方法是不正确的,RF 并不是 AV 的简单组合,只要购买一个射频调制盒,接上 AV,+5V 和地线就能得到 RF 输出,此外,若是有录像机的话就可把它当作一个"射频转换器",将 AV 信号接入录像机的 AV 输入,再由录像机的 RF 输出接电视。

Q 1.新型 GB 与老 GB 的配件是否兼容? 2.白壳 GB 和彩壳 GB 哪一种性能更好? (黄石 右京)

A 1.大部分不能兼容;2.性能和颜色没有关系。

Q 我在电视的台中看到一个台是什么编号也没有,什么图像也没有,只有 AV 两个字母,听人说它可以用来看录像和玩游戏,是怎么回事? (北京 未名)

A 这是 AV 信号输入专用频道,和 TV 频道不同,是通过电视或遥控器上的 TV/ AV 切换键来选择的,然后将录像机或游戏机的 AV 输出用 AV 线接到电视机后的 AV 输入就可以在电视上得到图像和声音了。

Q 我的一部超任磁碟机近来不论放入什么磁碟,都会出现"磁碟错误",就是用原装万胜碟也不行,一开始以为是磁头肮脏,就用清洗碟来清洗,但是无论怎么洗都无济于事,不知是何原因?(广州 烦人)

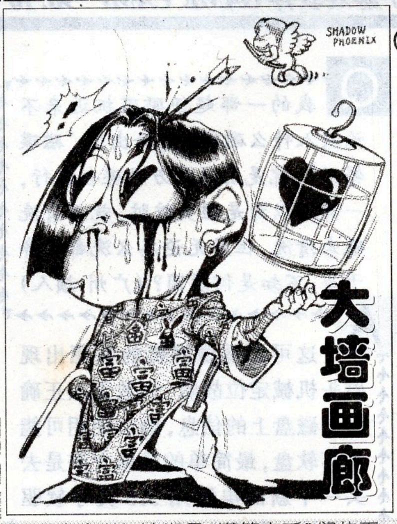
A 这可能是磁碟机的软驱出现磁头机械定位故障,以致无法正确读出磁盘上的信息,继续使用可能划坏软盘,最简单的维修方法是去买一个新的电脑用 3.5 英寸软驱直接换上即可。

Q 我新购得一台世嘉白色土星,但发现机身后部的铭牌外包装盒标着产地为 MADE IN TAIWAN,不知为何,从外观上看,做工很好,说明书、保证书均为日本,请问该机是否为世嘉原装机。 (南京 陈家斌)

A 对所谓的"原装"应该有一个正确认识,不能仅以产地来区别,只要是原厂授权生产,有原厂保证书的都应该认为是原装机,因为大部分日本的电器都是在日本国外装配生产的,当然由于各地的生产工艺水平不一,机器的性能也会略有差异,例如台湾和新加坡装配的机器在质量上就可能稍有不同,而且目前尚未发现土星有假冒伪劣产品,所以您的土星应该是原装的。

Q 我买了一台松下 3DO,但我家彩电制式为 PAL,频率为 50Hz,我又买了一个制转,虽然颜色变为彩色,但画面却一直向上翻,这是为什么?该怎样解决? (重庆 尚杨)

A 再次回答这类永远问不够的问题:目前市面上卖的普通制转都只能将 NTSC 制式转成 PAL60 制式,即场频还是 60Hz,在 PAL50 的彩电上当然画面会跳动;解决方法:一是更换电视为多制式彩电,二是请电器行家为你的电视机调场频为 60Hz。



第 17 期

稿件尺寸104×152mm，稿件请用钢笔或碳素笔，请寄原稿，复印件不用，来稿要求有创意。

图（SHADOW PHOENIX）／郑州 朱卫强



◀街霸 ZERO 河北 李隼



◀忍者龙剑传 贵州 李建华

“本来说好这期是“灌篮高手”们的天下，为什么登得全是……因为收到许多玩友兼画友的信件反映仅是“命题作画”是不够的，加上好象樱木与他的伙伴们也没有乱马·那么踊跃上“廊”，故今次让各路英豪再现江湖，相信也会让大家一饱眼福吧！

再次声明：凡在画廊上有作品刊载者均连续获赠本刊三期杂志，请大家多多捧场。

廊主：SHADOW PHOENIX

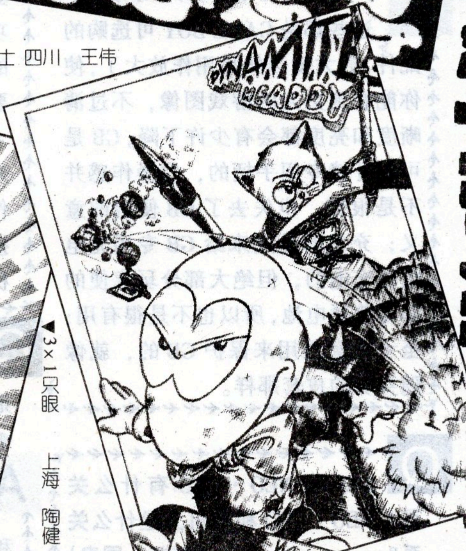
◀蚂蚁战士 四川 王伟



◀牙神幻十郎 吉林 曹阳



◀3×1只眼 上海 陶健





◀沙丘 武汉 张凌房



◀梦幻模拟战Ⅱ之艾尔文 上海 俞玮



◀Our Hero 上海 钟敏

96·10期 目录

"上海市营业性游戏机房、台球室管理规定"正式实施 ……………2

论尽江湖

游戏新闻眼 ……………3

次世代天空

月花雾幻谭——TORICO(SS) ……………7

生化危机(PS) ……………14

《龙珠Z之伟大的龙珠传说》之"葵花宝典"(PS、SS) ……………19

格斗天书

'96格斗之王 ……………33

三栖人

三栖人档案库——始动 ……………25

蓦然回首

人间五十年之六:跟你谈谈 ……………28

闯关族的家

闯关族的家 ……………60

大墙画廊 ……………63

秘技天地

秘技偏方 ……………30

PC CHANNEL

电脑游戏月旦评 ……………48

纵横模拟器天下 ……………52

PC秘技 ……………56

史莱姆诊所 ……………57

彩 页

N64传奇 ……………封二

太空战士Ⅶ(PS) ……………1、2、3

太空战士Ⅶ战略版(PS) ……………4

SEGA FRONTIER(PS) ……………5

武士之刃(PS) ……………6

新超级机器人大战(PS) ……………7

超神Z之龙键 ……………8

电脑实现你儿时的梦想 ……………9

勇者斗恶龙Ⅲ(SFC) ……………10

光明之蝎(SFC) ……………11

V GOAL 足球(3DO) ……………12

游戏海报大图鉴 ……………13

幻想 太空战士Ⅲ——天野喜孝 ……………14、15

重装机兵雷诺斯(SS) ……………16

樱花大战(SS) ……………17

天外魔境 第四默示录(SS) ……………18

真侍魂 ……………19

深圳金脑公司广告 ……………20

VR战士3(ARC) ……………21

东京番外地(ARC) ……………22、23

究极虎+湾岸战争(ARC) ……………24

乱舞势力 VOL.2 ……………封三

本刊文章未经允许,不得以任何方式进行转载或抄袭,违者必究。

月刊.每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长:文若 主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
地址:北京宣外大街西草厂街39号

邮编:100052
电话:(010)63033556
印刷:北京新华印刷厂
北京新华彩印厂
订阅:全国各地邮局

刊号:CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:5.40元

名家谈游戏

计算机与游戏

中国计算机学会秘书长　陈树楷

计算机可以为社会经济、各行各业应用，这已被社会各界所共识。世界的第一台计算机已诞生50周年，今年是我国计算机事业创建的40周年（中国的第一台计算机诞生于1958年）。在我国计算机应用的第一次大普及是在1978年，当时的技术背景是出现了微型计算机和解决了汉字信息处理技术，计算机已经从神秘的大机房解脱出来，使用中文可以操作计算机；应用领域是从主要用于科学计算扩展到数据处理和信息处理，从机房作业到用于工业过程控制、办公事务处理等。当今，从九十年代初正在日益掀起一个计算机应用普及的新高潮，这一次大普及的技术背景是：计算机网络，也叫信息高速公路和多媒体技术的兴起，其特征是计算机进入中小学；计算机进入家庭和计算机与艺术相结合。

计算机进入中小学，决不是简单地在中小学增加一门计算机基础知识课，也不是仅仅聘请几位计算机教师，这样做势必挤其它课时，增加学生负担而没有出路。计算机应成为中小学教学及其管理的一个崭新的辅助工具，计算机对于中小学的数理化语文外语历史地理音乐美术都可以做为教学工具，对于全校的教学教务管理更是大有用武之地。所以，在中小学校的校长、教务主任和各个基础课的教师都需要学习和使用计算机，而计算机教师必须同他们合作，并成为这门高新技术的前导者和骨干，促进产生复合型人才。可以说，真正的基础课辅助教学软件是出自基础课教师之手，而学生在计算机前操作也许是正在作物理实验或在写作文。在青少年中普及计算机知识还需要注意同校外科技活动相结合。竞赛是其中的一种方式，也仅仅是一种方式，不可偏突，然而竞赛的是很有效的。中国计算机学会已举办了13届全国大赛（NOI），率队参加国际大赛（IOI）已8届，都取得了优异的成绩。

计算机进入家庭中应用，首先要讨论清楚“应用”有那些内容。家庭应用就是家庭成员来用，家庭成员有父母和子女，也许还有其他。父母如果是普通劳动者，他们用计算机，可能要进行数据和文字方面的处理。当他们熟悉了计算机的操作和性能，他们就一定有新的需求。例如：数据的查询和管理，多媒体信息的应用，丰富家庭的娱乐等；父母如果是科学技术工作者，他们会利用计算机在家里做他们的业务工作；家庭中的小孩子要求家长购买计算机，多数可能是出于帮助学习或是在计算机上做游戏。我倒认为买了计算机不一定准能提高学习，如果买了计算机按步就班地学习计算机基础知识和计算机基本操作，训练孩子的智力，动手能力，训练孩子的思考方法，那是一定能帮助学习的，用计算机辅助课程学习也是有效的，但前者更为重要。在计算机上做游戏这件事，在当前的舆论界好象是颇为大忌，其实不必看作洪水猛兽。在进入信息时代的时候，难道非要孩子们还只去跳猴皮筋去弹球吗？问题是要下大力发展我国自己的健康并富有知识趣味的电脑游戏软件，要有紧迫感。堵不是解决问题之良策，一定要用好的东西去占领阵地，去打倒那些腐朽的东西。前段时间，电脑游戏软件没有一个正规的销售市场，电脑游戏软件大多数是在私下流通，有不少制作粗糙甚至内容很不健康的电脑游戏软件存在。其实计算机上还是有很多内容健康、制作精致的游戏，这些游戏对于游戏者训练观察分析能力、开拓思路增强判断能力、训练手脑的灵活性、增长知识等等都不无益处，而这些对于提高学习方法很有效的。同时，还要指出，制作这些软件需要计算机科学技术最前沿的技术，例如：多媒体技术、虚拟与现实技术、三维动画技术等。目前，国内各大软件公司都已认识到电脑游戏软件的重要性，制作了不少具有中国民族特色、符合中国人审美观念的游戏软件。这些游戏对于发扬爱国主义精神、增强民族自信心有很大作用。至于在大街上以商业为目的的游戏厅之类的场所，我是极不赞成孩子们去的。

计算机与艺术相结合渗透，这是自然科学和社会科学相互渗透的大趋势所决定的。它将产生出崭新的、更大的计算机应用领域，对于国民经济建设也将起着极大的作用，例如：产品造型、建筑装璜、美术图案、电子出版物以及服装、发型等等。

有很多人问，家里购买计算机，应当注意些什么？

1. 首先要确定你在家里使用计算机做些什么，还要想想进一步扩大用在哪里。

2. 量力而为，不必追求最新型号。家里购买的计算机肯定是微型计算机，微机的发展速度，差不多2年就出现一个新型号，是追不上的。但要注意不可去买已经淘汰停产的型号，因为你要考虑零部件的更换。

3. 购买时，要找有信誉和固定的商店，要考虑售后服务、价格合理以及保修保换等。

4. 在购买之前，最好先学一点计算机的基本知识。决定购买了，你就要下决心学习软件的使用，因为不会使用软件，计算机是什么事情也做不了的。

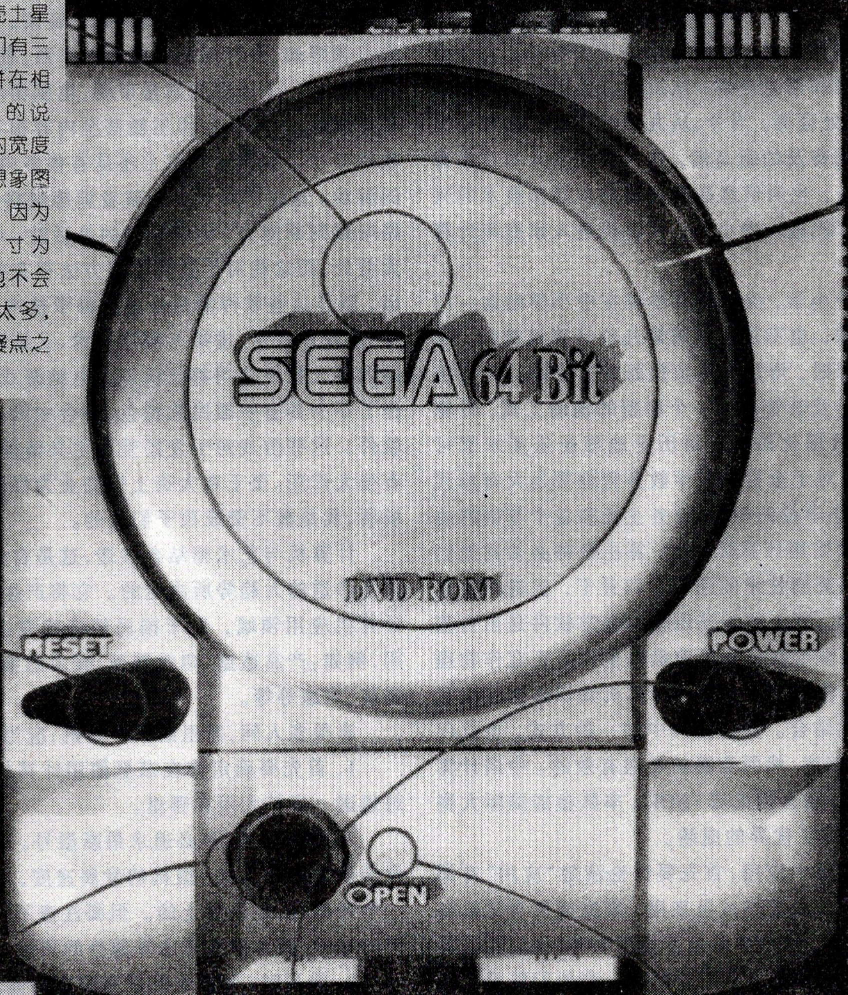
5. 如果你的家庭成员或亲朋好友当中有懂得计算机的，你们最好是购买另部件，自己装配。这样你就对计算机硬件的基本功能和联接的知识学到了，对于今后更换或扩充都大有好处。花费上也可以节省30%。

业界传言 超新特报

自 94 年底各次世代主机发售至今，在世界范围内 PS 比 SS 稍占优势，这两台机能上各有千秋的主机将继续靠超级巨作在巨大的游戏市场中争取更大的份额。

本刊从台湾得到了令人吃惊的最新消息：世嘉公司将有可能最早在今年 12 月就推出全新的 64 位游戏主机！虽然无论从文字上，还是从用电脑绘制主机假想图上来看众编辑都对其真实性深表怀疑。但这个机能完全超过 PS、甚至超过 N64 的世嘉全新主机，做为业界最引人注目的传闻来说，我们还是愿意将此消息播报给大家。要提醒大家的是：至发稿之日，本刊还未从驻日本特约记者处得到任何来自日本方面的消息。

主机俯视图



主机

主机外壳由许多弧线组成，与世嘉一贯的风格相同，颜色仍为灰色，基本上与灰壳土星颜色一样，但是却有三个彩色的按键，并在相应位置均有英文的说明；从圆盖所占的宽度比例来看，这个想象图与实体相差较远，因为 DVD 光盘标准尺寸为 120mm，而圆盖也不会比 DVD 光盘宽出太多，这也是编辑们怀疑点之一。

主机性能表

CPU	64bit RISC CPU SH3 × 2（特制），脉冲频率 100MHz，运算速度 125MIPS；68EC000 × 1 负责音效，脉冲频率为 11.3MHz
画面	VDP — 1（2D 影像机能，SYSTEM — 32），VDP—2（3D 影像机能，MODEL—2）
音效	立体 ADPCM 音源 64 路，彩样频率 44.1KHz，FM 音源 16 路
其他	使用电源为 AC100 ± 10% 50/60Hz；消耗电力约为 20W；外形尺寸为 265 × 85 × 220mm（长 × 高 × 宽）；重量约为 2.0kg；使用环境为温度 5～30℃、湿度 10～80RH

复位键

复位键为蓝色，瓜子形，作用大家应知道吧。

开盖键

开盖键为红色，作用就是打开主机上的圆盖，之后就可以取放光盘了。

电源开关

与复位键的形状、颜色相同，用于打开进入 64 位乐园之门。

指示灯

是读盘显示灯，平时一直亮着，读取资料时会闪动。

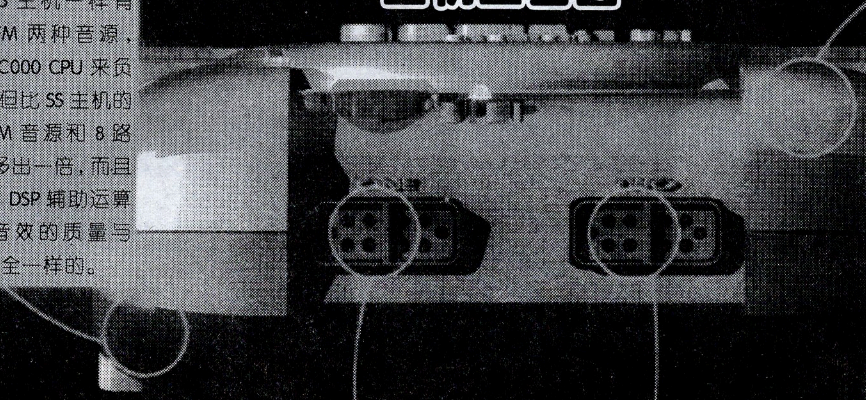
资料由上海瑞格电玩商店提供，特此感谢！

最新高科技产品 SEGA 64bit 主机

BGM 的秘密

与 SS 主机一样有 PCM 及 FM 两种音源，并由 68EC000 CPU 来负责处理，但比 SS 主机的 32 路 PCM 音源和 8 路 FM 音源多出一倍，而且还加装了 DSP 辅助运算芯片，音效的质量与 DVD 是完全一样的。

主机正面图

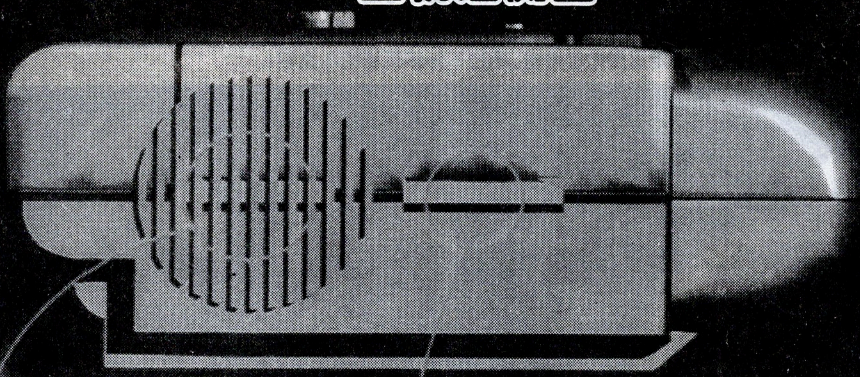


图像的秘密

VDP—1 的机能量 SYSTEM—32 的特点，这板图像处理芯片专门负责 2D 的活动块与背景卷轴，活动块处理能力为一屏中有 4000 个 8×8 点阵的活动块，并且 1/ 60 秒显示一次 XY 轴位置。

VDP—2 与 MODEL—2 具有同样的 3D 描绘机能，能够表现的 POLYGON 数是每秒 1800000 个。这可将 N64 的 RCP 芯片的 3D 处理能力一举打败，可以将街机的 3D 图像于家里重现。

主机左侧图



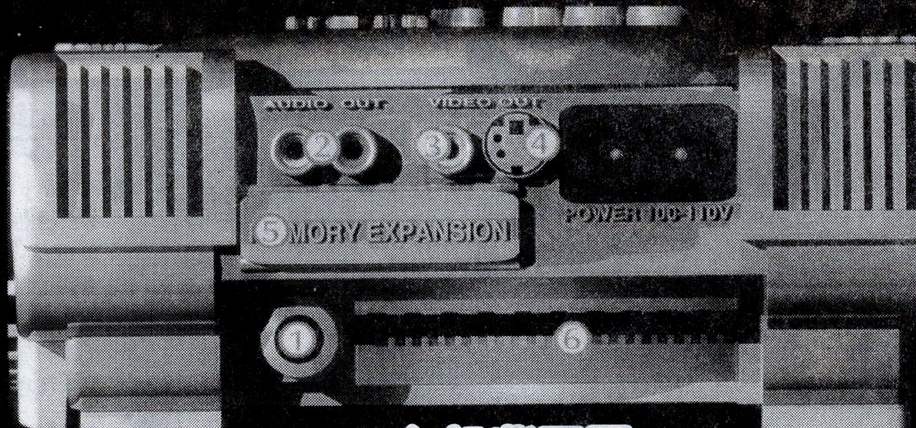
64bit SH3 RISC CPU 的秘密

仍与日立合作而特制的 SH3(SUPER HITACHI 3)64bit RISC 芯片是主机的心脏。仅一枚 SH3 的 100MHz 的脉冲频率和 125MIPS 的运算速度就可说是超群的，SEGA 公司考虑到未来游戏的程序将会更加复杂，面对庞大的资料还是采用双 CPU 才能胜任，也使优势更明显。2 枚 CPU 即可同时进行也可分别处理数据，也可以运行 SS 主机的软件。

根据台湾杂志上从各种“特殊”渠道上得到的消息显示，SEGA 64bit 主机最令人兴奋的是将不采用流行的 CD－ROM 系统，而是采用将于今年底才正式向全世界推行的最新光盘数据格式 DVD，也就是将使用存储量达 4.7GB 的新型光盘，并且由于内藏 MPEG—2 解码器，更可以直接看将会推出的 DVD 影片。

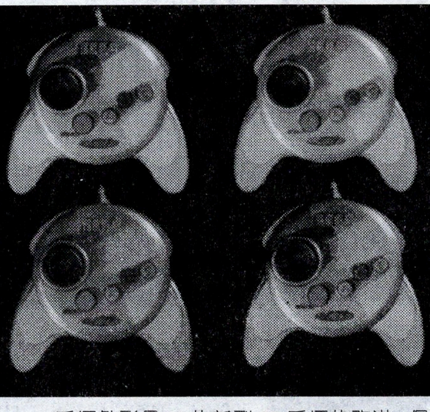
其他理所应当的性能有：①可以运行 SATURN 软件；②处理图象的芯片集合了 SEGA 的 MODEL—2 与 NAMCO 的 SYSTEM—32 基板的最强特性；③音源比 SS 主机增加了一倍。④首批软件将包括《VR 战士 3》等 SEGA 街机巨作。

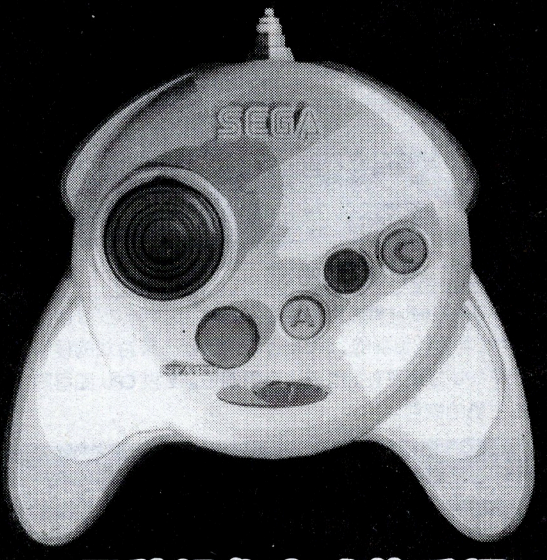
利用高新科技
为人们提供娱乐



主机背面图

1.AC—3 端子	DVD 标准格式中设定有 AC—3 杜比音效，只要将此端子接到对应的功放上，即可通过 5+1 的音箱实现最佳的立体声环绕效果。
2.AUDIO OUT	立体声输出端子，是一般的 AUDIO 输出方式。
3.VIDEO 影像端子	一般的影像输出方式，仅比 RF 输稍好一点。
4.S 影像端子	影像采用 YC 分离的 SUPER—VIDEO 输出端子，效果十分好，但没有 RGB 影像来得锐利，但是现在还不知道是否有 RGB 输出端子。
5. 记忆卡插槽	目前已经推出的 SS 记忆卡及通讯装置均可兼容，而针对 DVD 特性所设计的大容量记忆卡正在开发中。不过，从图片上显示的插槽宽度上看，要插上 SS 的记忆卡是不可能的。
6. 扩展槽	目前仍不清楚这部分的用途，不过不外乎机能的补充吧！





两种操作方式的手柄

手柄外形是 SS 的新型 3D 手柄的改进，但去掉了十字键及 XYZ 三键（！），只剩下旋转式的方向键及 A、B、C、L、R、START 键，并在下方加装了供手持的握把，与 N64 手柄有些相近，但三键的方式恐怕是不合潮流的。如果正式的手柄与假想的一样，那么比 N64 的手柄无论从功能上，还是从手持的舒适感上均有较大的差距，难道说 N64 的手柄真的是究极的手柄了吗？此外，手柄下方还有 2D、3D 方向键转换开关；手柄的颜色有五种，分别为白、灰、粉、绿、紫，这也是同 N64 未发卖时的情况差不多。

游戏新闻眼

You Xi Xin Wen Yan

欲知游戏新闻，请看

主持人：邱兆龙

EVENT

SNK投诉中国公司侵权 国家版权局做出公正裁决

本刊讯　今年一月，日本SNK向中国版权局投诉广东汕头升平华通电子实业总公司非法销售其电子游戏机卡座（即机街），侵犯其固化在卡座中的计算机程序。目前，国家版权局对升平华通公司做出行政处罚：一、立即停止销售上述游戏机卡座；二、没收所有侵权的游戏机卡座；三、罚款三万元人民币。

这起侵权案的判决表明政府保护和尊重知识产权的决心。

TOPICS & ETC.

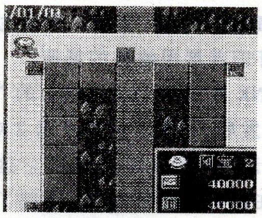
游戏音乐得到认可 北京音乐台播放"街霸"配乐

本刊讯　常听北京音乐台的朋友一定已经注意到，在这个以专门介绍及为大家提供音乐欣赏的音乐台的某节目中插播的配乐正是《街霸Ⅱ》中的背景配乐。这说明优秀的游戏配乐正受到广泛的关注，有兴趣可以去听一听。

SCOOP

八位机的福音 国内厂商开始较大规模的软件制作

本刊讯　近期，一家设在福州的高科技公司耗资几百万元推出几十个八位机节目，无疑使元米之炊的三千万八位机拥有者如久旱霖雨。这些由福州外星电脑科技有限公司制作的软件大都具有鲜明和浓郁的中国特色，如《地道战》、《林则徐》、《岳飞传》、《金刚葫芦娃》、《镜花缘》、《包青天外传》等都是家喻户晓，妇幼皆知。既能娱乐，又能起到学习中国历史，宏扬民族精神的教育功能。长期以来，外来尤其是日本的游戏节目垄断了中国市场，许多有识之士都在疾呼抵制文化侵略，建设中国的游戏市场。希望外星科技能再接再励，知难而进。也希望政府有关职能部门，教育部门和社会各界（当然也包括我们的读者）能用实际行动支持扶植中国游戏业。



▲这是一款类似于『大富翁』的游戏。

AMUSEMENT

我国游戏业正在逐步发展 第三届游艺机展将在广州举办

本刊讯　为满足大众日益增长的休闲娱乐需求，由国内贸易部商业信息中心，电子学会广东分会，国际贸促会广东分会等单位主办的《第三届国际游艺 机，游乐园设备及配件展》将于12月29日至97年1月1日在广州国际展览馆举行。参展内容包括八大类，主要是游艺街、街机、电动玩具，也包括电子游戏机。国内电子游戏业的大部分厂商都将参加展览，当然也包括港台及外国厂商。到目前为止，尚不知日本游戏厂商是否有意参展。该展览会的联系电话：(020)87606452，联系人：黄海军。

EVENT

世嘉澳洲分公司成立 继续采取合资的方式

本刊讯（记者：KEN）　世嘉娱乐株式会社在澳大利亚的子公司于日前正式成立。该公司是世嘉与澳洲大型娱乐企业VNL的合资公司，今后的主要工作是全权代理世嘉业务用机的销售业务。

世嘉以往的做法都是通过开设全资子公司经营海外业务的。但在目前各国注重自身经济发展的情况下，这种方式便显得过于保守和呆板。因此世嘉采取了灵活的变通策略，除澳洲子公司外，中国的世嘉华瀚也属于这种形式的合作。

澳洲世嘉的资本金高达6000至7000万美元，年内预计会在当地开设5个游戏中心。此外澳大利亚与邻近国家新西兰每年近1000万美元的街机出口额也是相当广阔的市场。

TOPICS & ETC.

土星强化软件比率 同时增强硬件的开发 力保次世代机主导地位

本刊讯（记者：KEN）　到九月底，世嘉土星的软件已达380余个，夏战中的劣势正在逐渐挽回。但"下一步"究竟怎么做，这是连中山隼雄也有点头疼的问题。

由于机能相近，SS与PS的价格竞争相当激烈，从而招致了高额的赤字。在这种情况下，主机若不能显示出自身的特点，就很难再有立足之地。网络化之后，世嘉正在开发可以双向通讯的土星接续端子，并计划能够在98年正式投入市场。同时，土星的软件制作也得到了进一步的加强。除了固有的比较"专业"的游戏之外，一批适合入门者游玩的节目也正在计划中，新的用户层有待于开拓。

今年世嘉的连结业绩比去年有所下降，主要原因在于家用游戏机的亏本销售、库存16位元主机的积压和海外子公司赤字的膨胀。3月份世嘉的销售总额为3848亿日元，但在以上三方面共亏损了350亿日元。幸运的是，街机市场和娱乐设施仍保持了高额的利润，这不仅抵销了其他部门的亏损，还为公司带来了近百亿日元的盈收。

7月中旬，索尼在美国的法人代表、谈判担当史特拉在世嘉的策动下跳槽成功，成为了美国世嘉的副社长。具有广泛客户网络的史氏加盟世嘉，无疑为在欧美陷入苦战中的土星带来几分光明。

游戏新闻眼

AMUSEMENT

第 34 届日本 AM 展盛况空前

本刊综合消息　第 34 届日本娱乐设备展（AM SHOW）于 9 月 12 日至 9 月 14 日在日本千叶县的幕张展览中心开幕。本次展览汇集了 SEGA、CAPCOM、NAMCO、KONAMI 等主要街机生产商，并有不少新作问世，其盛况空前。

SEGA 的“VR 战士 3”成为这次展览会上最耀眼的明星，由于会上推出免费试玩而导致了局部区域的交通堵塞。此外，“街霸”系列的 3D 进化版—“街霸 EX”的演示台前亦是人头攒动。CAPCOM 的新作“X－MEN VS 街霸”则成为了高手怀旧并展现绝技的场所。

SNK 在受到 TREASURE 的“魔强”启发后，推出了同样可以 2 对 2 的“风云——超级黑暗决斗”。这种模式在街机中尚属首创，引起了不少玩家的兴趣；“侍魂”的最新作“天草降临”也吸引了很多该系列的热衷者。

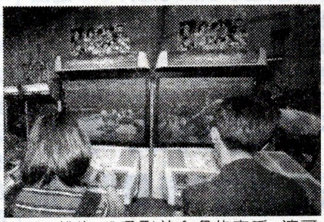
沉寂一时的 TECMO 推出了新对战游戏“死亡或生存”，该节目由于使用了世嘉的 MODEL2 基板，故而在画面质量与人物动作细腻程度上有很出色的表现。然而在处理某些关键部分时仍令人有力不从心之感，可见游戏节目的出色与否和基板并无正比关系。

除高强度对抗的对战游戏外，各公司还展示了一批娱乐＋实用型的街机。ATLUS 的“印刷俱乐部”，SEGA 的“名片俱乐部”和 DATAEAST 的“邮票俱乐部”等都吸引了很多女性玩家的青睐。

另据来自世嘉华瀚的消息，由于“VR 战士 3”在日本发售时供不应求，故世嘉华瀚预订的两块基板迟迟不能到位，估计国内玩家尚需耐心等待一段时日。



▲AM 展每次都是人山人海的，而每次都会有新的业界传奇出现。



▲“VR 战士 3”吸引着众多的高手，这可是不花钱白玩的呀！



▲“天草降临”中设计了新的系统，增加了两名新人物。

ACCESSORY

柯纳米与 IBM 携手开发超越 MODEL3 的基板

本刊综合消息　柯纳米日前宣布了与 IBM 在 3DCG 上的合作计划，两社共同开发的新业务用基板“COBRA”（眼睛蛇）也同时发表。

据称“COBRA”的多边形处理能力可以达到每秒 100－500 万个，最高解像度则有 1280×1024，并备有多种光源处理机能与其他特殊机能，其各项指标均超过 SEGA 刚刚推出的 MODEL3。

在 9 月的幕张 AM 展上，柯纳米展出了 COBRA 基板和打头软件“PF537 计划”，该节目是 3D 对战游戏，具体内容尚不明朗。

目前已投入实用的最强基板当属世嘉的 MODEL3，其画面已令玩家叹为观止。近年来，柯纳米公司以稳步增长的势头不断推出各类优秀作品，近一两年更是推出了几款超人气的大作。柯氏的基板究竟会怎样呢？

SOFTWARE

FF7 延期至明年发售 三光碟版进化决定

本刊综合消息　原订于年底发售的 PS 版 RPG 巨作“最终幻想 7”，目前发售日延迟至明年 1 月 31 日。据史克威尔发布的消息称，延期的主要原因是“为了制作更出色、更好玩的游戏”，并同时宣布将原订的双光碟版扩大至三光碟。而早先的将利用直径 13CM 光盘（普通为 12CM）以防盗版的传言也不攻自破了。

根据史氏的计划，PS 版 FF7 将会在便利连锁店中销售。前年底 FF6 的余韵尚未散去，看来明年又将迎来新的排队长龙了。

只言片语

※KOEI 公司将在 12 月内于 SS 上发售 FC 名作《水浒传·天命之誓》及《三国志Ⅰ》的复刻版。另在 11 月 29 日于 SS 上发售《太阁立志传 2》。

※KOEI 公司将在 12 月 27 日于 PS 上发售《大航海时代Ⅱ》。

※SS 版《皇家骑士团 2》将在 12 月 13 日发售，其中会加入 SS 版原创内容。

※HUDSON 将在 12 月 6 日在 SFC 上发售人气作品《桃太郎电铁 HAPPY》。

※KSS 公司将在今年冬天于 SFC 上发售根据藤岛康介的漫画作品《ああっ女神さまっ》改编的同名游戏。

※NAMCO 将于明年在 PS 上制作 48M 的 SFC 巨作《幻想传说》的续篇《宿命传说》，游戏的人物设定仍由藤岛康介担当。

※HUMAN 将在 12 月内于 PS 上发售 SFC 名作《钟楼》的续作《钟楼 2》。

※KONAMI 将在年内于 PS 上发售系列名作《恶魔城 X—月下的夜想曲》。

※KONAMI 将在明年于 PS 上推出足球巨作《实况世界足球 3 WINNER ELEVEN》。

※ASCII 将陆续在 PS 上推出工具系列作品，包括《RPG 工具 3》、《SLG 工具》、《3D STG 工具》等。

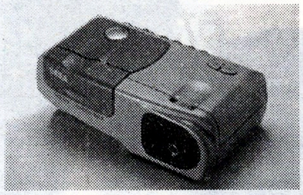
ACCESSORY

胶卷将成为过时产品 世嘉数码照相机本月发售

本刊综合消息　日本世嘉于 9 月 11 日宣布了普及型数码照相机的研制计划。据称该公司生产的数码照相机将于 11 月中下旬、以低于 30000 日元的价格发售。这是目前已知的最廉价的数码照相机。

该产品名称为“DIGIO”，预订价格为 29800 日元（合人民币 2400 元左右）。主机上装有一个 0.7 英寸的彩色液晶显示器，可显示约 25 万个像素点的画面。静止画面采用 JPEG 格式进行压缩，摄取的照片将存入专用的记录卡中，用户只需更换不同的记录卡便可以摄取新画面或检索旧照片。该记录卡采用了东芝开发的新型媒体（本刊前期同栏目曾作详细介绍），可容纳 36 张静止画面。

据来自世嘉的消息说，使用 DIGIO 摄制的照片可在电脑或土星上还原，并有可能会出版配合该照相机的专用游戏。专用的画面编辑器将在 12 月或更晚一些时候发售。



▲这就是数码照相机的实体。

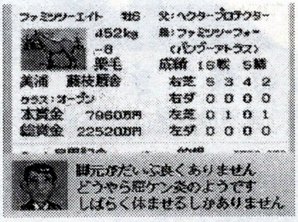


▲这是专用的数码图象编辑器。

EVENT

赛马游戏触发众怒 “96 达比”停止发售

本刊综合消息　因在赛马游戏中采用实名而导致选手的不满，ASCII 于今年推出的 SFC 用软件“96 达比赛马”已经停止生产和销售。



◀这是一款非常受欢迎的赛马游戏。

据赛马俱乐部称，不满主要集中在于未经许可使用骑手的真实姓名、将骑手排名并作出不同评价这两方面，选手的人格尊严遭到了侵害。

9 月 19 日，ASCII 在全国性的报纸上登载了谢罪广告，向受害骑手表示道歉，同时中止了现有软件的生产和销售工作。

SOFTWARE

美国任天堂与迪斯尼合作 退出次世代纷争 开发 SFC 软件

本刊洛杉矶讯（记者：KEN）　9 月 9 日，美国任天堂发布新闻，宣布已同迪斯尼麾下的『DISNEY INTERACTIVE』签订协约，将共同开发三个超级任天堂用游戏软件。以上游戏分别以迪斯尼动画明星匹诺曹、巴斯光年、牛仔伍迪、玛兰多等为主角，美版发售日期在今年 10 月至 11 月之间。该消息未提及日版发售的有关情况。

虽然美版 N64 已于 9 月底发售，但一千多万用户的基础仍然显示出超级任天堂巨大的市场潜力，迪斯尼选择十六位机开发软件正是看中了这一点。由于媒体上的问题，它们对新规格主机的兴趣不甚寥寥。

TOPICS & ETC.

九月中期报表公布 各公司喜忧参半

本刊讯（记者：KEN）　九月份是日本股票上市公司公布中期业绩报表的日子，在次世代主机和自身经营策略的影响下，电玩公司表现各异、喜忧参半。

来自万代（BANDAI）的消息称，由于在 16 位机方面的不景气，加上对 32 位机反应迟钝，该公司的中期收益下降了 58%，近 18 亿日元。

而南梦宫（NAMCO）由于新开设的娱乐点人气旺盛和 PS 版“铁拳 2”销售业绩出色，使得其九月份的经常利益达到了 45 亿日元，利润持续下滑的势头有所抑制。

CAPCOM 方面，因其参入次世代主机的时间较早，今年在 SS 版“街霸 ZERO2”、PS 版“生化危机”上又有不俗表现，中期收益达到了 26 亿日元。与去年同期 2 亿多元的亏损相比，可以说有了翻天复地的变化。

ACCESSORY

NEC 开发新记录技术 3 寸磁碟容量大幅度提高

本刊讯（记者：KEN）　日本 NEC 于十日宣布，由于采用了一种新开发的记录技术，该公司目前可以在一张普通 3.5 英寸软盘上储存长达 15 小时的动画资料。此项技术预计可在 2003 年正式推广民用。

根据 NEC 公布的资料，新技术可在一平方英寸的面积上记录 20GB 的数据，由于磁头将频繁读取密度极高的磁盘表面，专用驱动器中将带有润滑剂以减少摩擦带来的损耗。

根据电脑业飞速的发展情况来看，NEC 认为到 2000 年左右一般的记录密度至少要达到 10GB 的容量，以现有的磁碟显然根本无法达到这一要求，这也是目前 CD－ROM、DVD－ROM 大行其道的主要原因。如果 NEC 的开发工作一切顺利，磁碟驱动器便不会过早地退出历史舞台。

EVENT

美 3DO 硬件部门分离 集中开发游戏软件

本刊美日综合消息　美国多媒体规格公司 3DO，将不再进行电子游戏硬件的开发工作。年内所有的游戏机关联部门销售完自身产品、与他社合并后，将致力于开发基于 INTERNET 的双向通讯游戏软件。3DO 主机的业绩过差，是迫使该公司向软件方向转移的主要原因。

硬件部门分离之后，3DO 公司将裁员 150 人，目前尚未得到其合作对象的详细资料。

3DO 公司原与松下电器合作共同开发游戏软件和硬件，并参与了松下新规格 64 位元主机“M2”的计划。此次脱离发表后，松下电器立即宣布继续全力支持 M2 的研制开发工作，以表现其坚定的信念。但业界普遍认为，松下将从此背上自己花 1 亿美元买断的包袱而不能自拔，M2 的前景堪忧。

特警判官

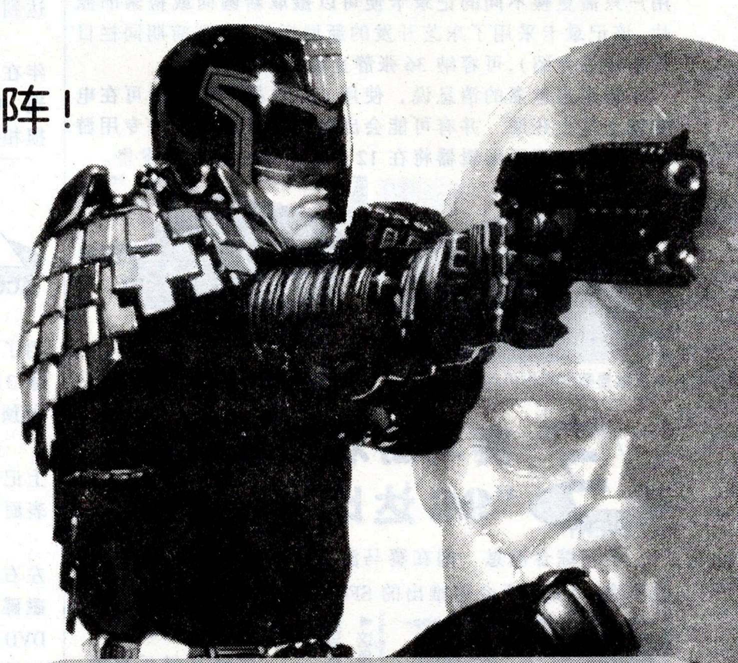
执法天官
屠龙特警

法官爵德的形象早在 1977 年就出现在英国漫画周刊上，并获得巨大成功。1995 年 6 月由巨星史泰隆搬上银幕后，再次赢得一片掌声。现在，他又出现在游戏之中，并依旧以他那正义与英勇使爵德成为真正的三栖明星。



MD/SFC　厂商 ACCLAIM　类型 ACT　容量 16M

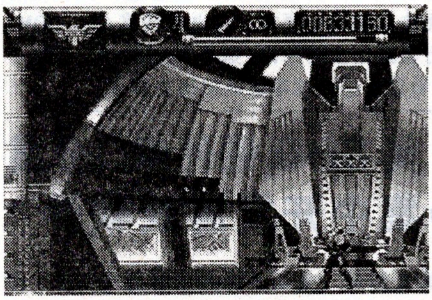
金色铠甲，百变神枪，JUDGE DREDD 披挂上阵！



2139 年，核浩劫后的北美大陆成了一片"诅咒之地"，只有"第一巨城"等几座封闭的现代化都市成为各色人等的聚居区。为了维持正常秩序，出现了一种集警察、法官的职能于一身，有权独立完成逮捕、审判、执行判决的新型执法者，这就是特警判官。

爵德是他们中的最优异者——一个将 21 世纪一批最伟大法官的 DNA 集于一身的人造人，而他的同胞兄弟瑞克却成了罪恶的化身，越狱之后便利用与爵德有相同基因的特点陷害他，随后又妄图用自己的 DNA 造出一批军队从而统治世界。

游戏中的故事比电影更丰富，将有更多的艰巨任务等着爵德去完成！



◀华丽的游戏画面也是本游戏的特点。



▲有许多暴力团伙等着你去收拾。

对应六键手柄的操作系统

游戏的操作系统忠实地反映了原作中爵德的本领，使用六键手柄可以方便地让爵德去扬善除恶。

A：射击键。按住 A 再配合方向键即可向各个方向射击，这在游戏中是十分重要的杀敌手段，只要利用好地形就能使爵德处于不败之地。

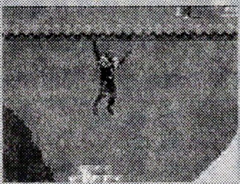
B：跳跃键。即使是蹲下的状态中也能跃起。

X：近身格斗。根据距离的远近有脚踢、拳打、头磕三种动作。

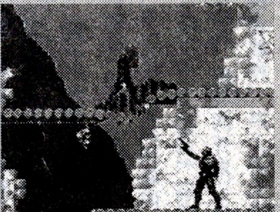
Y：对已投降的罪犯进行判决并逮捕。

Z、C：均可换武器，只是顺序不同。

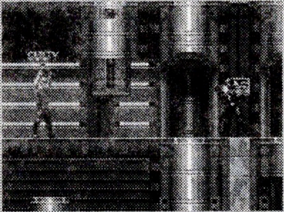
此外，在蹲下状态中按左或右键还可爬行，这样可以避开部分攻击。



◀有些地方必须用攀爬才能通过。



◀象这样利用地形攻击敌人是游戏中最重要的手段，可以使你处于优势。

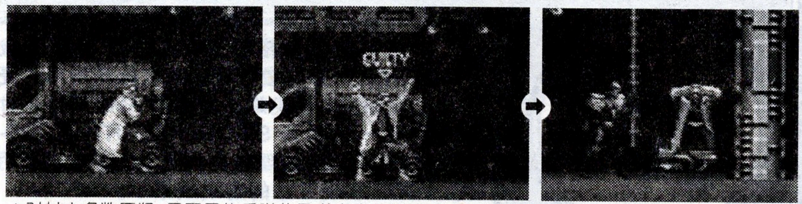


▲敌人投降了，可以进行判决并逮捕了。

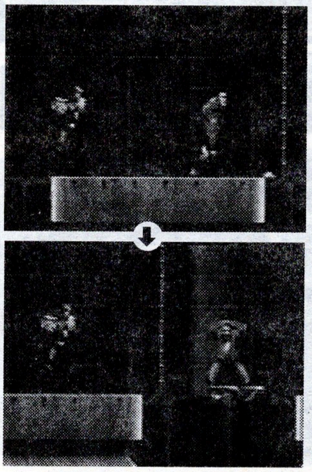
世嘉世家

宁治一服不治一死——独特的逮捕系统

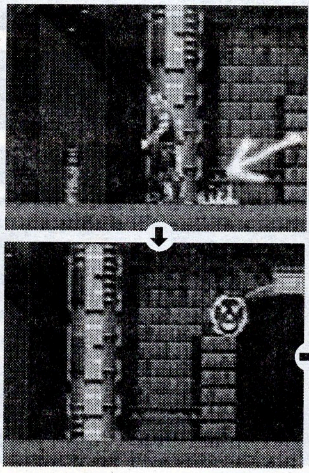
一般动作游戏只要将敌人干掉就OK了，而本游戏的主角却是未来时代所特有的执法人员——特警判官，需要给予罪犯正确的审判。所以，对于已投降的敌人，可以将其逮捕。逮捕的方式有好几种，我们用图片来向大家介绍。



▲对付大多数罪犯，只要用能反弹的子弹击中他便可使他投降，这时应迅速上前将其绳之以法。



▲这是最容易对付的罪犯，用近身的拳脚攻击他，就能让他投降。

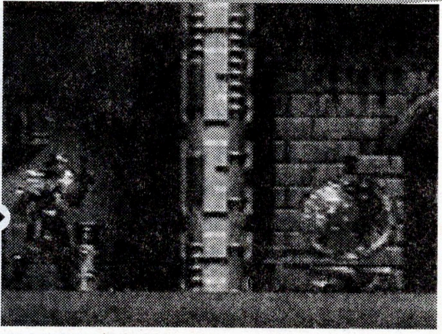


▶这种地上拖着火光的罪犯是最顽固的，有着邪恶的灵魂……

▶看，他死了之后，邪恶的灵魂仍要出来干坏事。



▼要用"B"枪来封住恶灵，并要及时上前将其逮捕！

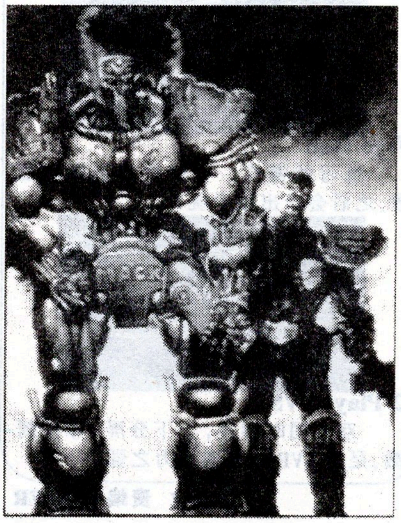


各种各样的任务等你去完成！

在游戏中，共有20多项任务等着爵德去完成，每项任务即是一小关，完成任务之后会有特殊音效提示，之后就可以从出口(EXIT)处过关了。任务虽多，但可以分为以下几类：

1、将一关内所有的废料筒炸毁(需要用重武器才能击毁)，如第一、十八、十九关等。

2、将一关内所有的罪犯清除，逮捕或击毙均可，如第三、四、五、八、九关等。



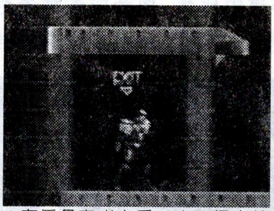
3、开启所有电脑并输入程序，如第四、五、十一、二十二关等。

4、找到全部通行卡并击毁小型电脑控制器，如第十、十一关等。

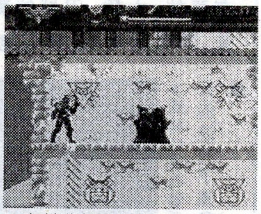
5、解救所有人质，如第十八、十九关等。

6、找到某种特殊道具，如第二十三、二十四关等。

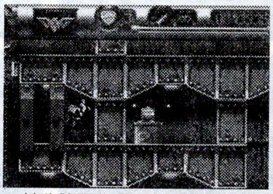
值得注意的是在游戏中有许多隐藏通道，而且有些还与过关有着密切的联系，所以只有胆大心细才能顺利过关。



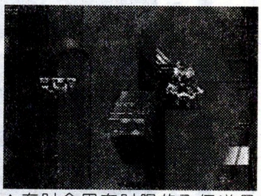
▲在任务完成之后，出口标志就会自动闪动。



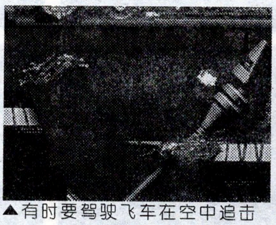
▲在某些关中要找到特殊人物。



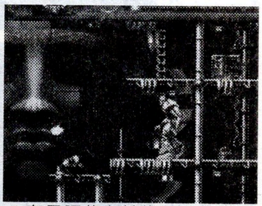
▲某些障碍物是可以穿过的，要注意寻找哟！



▲有时会用有时限的飞行道具在天上飞行。



▲有时要驾驶飞车在空中追击罪犯。



▲在丑陋的女神像周围布满了可怕的战神机器人。

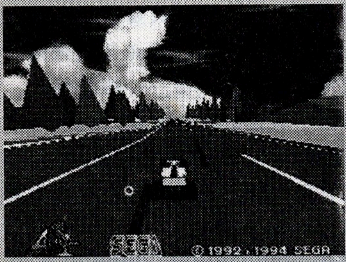
文/杨柯莱 刘鹏　责编/PINSER

VR 赛车

蓝天碧海 极速狂飚

曾经在卡带内搭载 FX 芯片的 SFC 游戏《STAR FOX》，以其较为真实的三维感觉而大受欢迎。而 SEGA 的尖端技术部门 AM2 研也不甘示弱，用一种名为 SVP(SEGA VIRTUA PROCESSOR) 的 3D 处理芯片，使 MD 游戏也能用 POLYGON 表现三维的游戏效果了。

MD	厂商 SEGA	类型 RAC
	容量 16M	

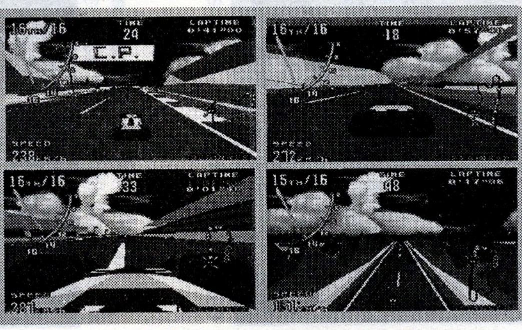


移植自街机的著名一级方程式赛车游戏！

在街机上大受欢迎的赛车名作《VIRTUA RACE》今次由 AM2 研成功地移植 MD 主机之上，并保持了原作的内容。对于 16 位机来说，可以说这是“究极的赛车游戏了”。

可随时切换的四个视角

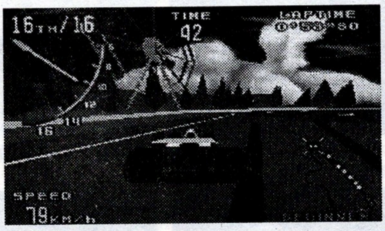
切换视角似乎只有街机和次世代才能做到，而本作品竟可以达到四个视角，这是完全与街机一样的，可以说是很了不起的。

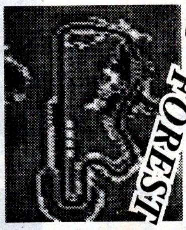


三条赛道中的景色怡人

三条难度不同的赛道是 SEGA 赛车游戏的特点，本作也不例外。而在森林、大桥、卫城的赛道中比赛，两旁的各种景色非常迷人，那蓝天白云、那高山大海，完全能让人感到正置身于大自然的怀抱之中。

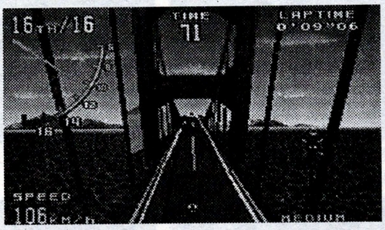
▶森林中还有游乐场，在白云的映衬下真象仙境一般。





BIG FOREST

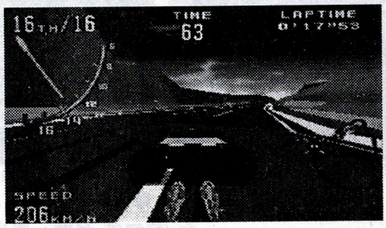
▶横断海峡的旧金山大桥给人气势磅礴的感觉。

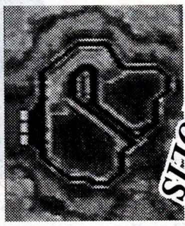




BAY BRIDGE

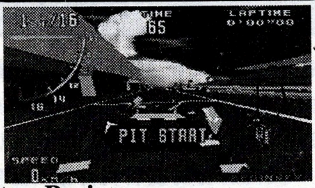
▶在高山中间进行比赛，赛道的难度明显增加了。





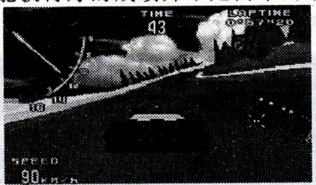
ACROPOLIS

三种游戏模式可以选择



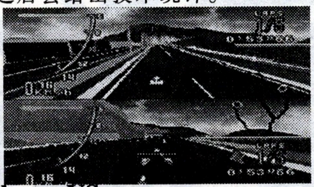
Virtua Racing

比赛的模式，有 16 辆车一起比赛，能获得好的成绩并不是简单的事。



Free Run

练习的模式，可以设定所跑的圈数，之后会给出技术统计。



2 Player VS

双人同时游戏，上下分屏，非常刺激，足见 SVP 的处理能力之强。

文/邱康敏 责编/PINSER

IZZY 大冒险

奥运宠物全力出击

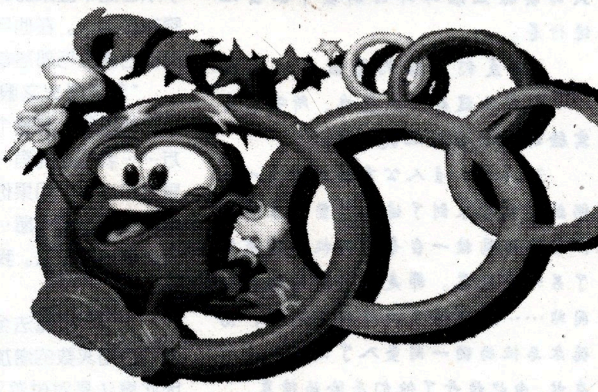
今年的亚特兰大奥运会圆满完成，各国运动员都在赛场上努力拼搏，取得许多优异的成绩。迷信的人也许要将功劳归于那可爱的吉祥物 IZZY，就暂时算是这样吧。本游戏就是 IZZY 在神圣的奥林匹斯山上进行的冒险。

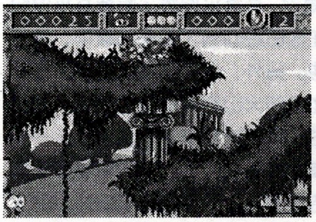
MD	厂商 US · GOLD	类型 ACT
	容量 16M	



我是可爱的吉祥物，这回却要充当英雄的角色啦！

在盛大的亚特兰大奥运会开始前，竟有坏蛋将象征世界各国人民友谊的奥运五环偷走了。这可急坏了我们的吉祥物 IZZY，它赶紧追踪坏蛋怪物来到奥林匹斯山，从这里 IZZY 决心要从怪物的手中夺回神圣的奥运五环。





▲按住上或下不动可上下移动屏幕，便于观察周围地形。

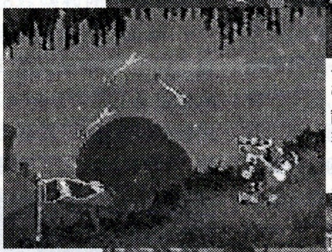


▲IZZY 的女朋友正在鼓励它。

吉祥物的大变身



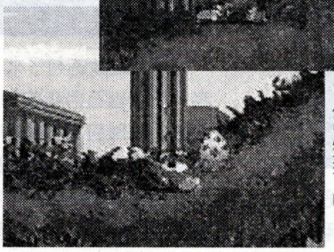
▶棒球手 IZZY 正在进行奋力的一击，哇，全垒打



◀弓箭手 IZZY 正朝天射着玩具(?)弓箭。



▶击剑手 IZZY 准备给坏蛋怪物身上画个"Z"字。

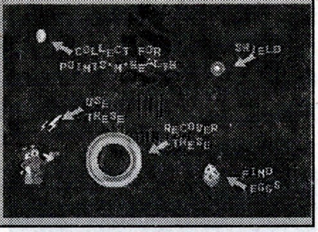


◀从高处掉下的 IZZY 都摔瘪了，这也是一种变身吗……

IZZY 平时很和善，不太会攻击别人，但若得到特殊宝物后可以变成各种运动健将，届时可是威风八面哟。

随处可得的宝物

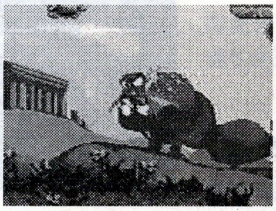
游戏中随处都能得到宝物及隐藏宝物(?)，其中最多的就是那些奥运奖牌，它们可以使 IZZY 体力增加。另外还会有许多其他宝物，总之是多多益善吧。值得注意的是，途中会有许多隐藏的彩蛋落下，踩破它就可得到宝物，但若听到轰的一声就要马上跳开，因为彩蛋会向外喷出可怕的火焰。



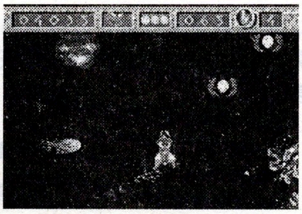
▶游戏开始前会有各种宝物的介绍。

自由遨翔在天空

有时 IZZY 还能穿上飞行抖蓬在空中飞行；有时更可以乘上火箭飞向太空，除要熟练掌握飞行方式之外，还要注意能量的消耗呀！



▲呀呀呀——，魔法师 IZZY 是也！



▲收集能量块是太空中的一件大事。

文/隐藏 BOSS　责编/PINSER

埃薇莫的秘密

幻想世界
奇特遭遇

这款俗称《圣剑传说外传》的游戏是由 SQUARE 制作的 A·RPG，由于只有英文版，没有发行日版，所以对于亚洲的玩友来说比较陌生。但是这个没有那些华丽系统的游戏却别有一番风味，优秀二字是当之无愧的。

SFC	厂商 SQUARE	类型 A·RPG
	容量 32M	编号 SF24086



1965 年秋，美国某小镇。一项伟大的实验正在郊外的别墅中秘密地进行着。

“朋友们，你们将被载入史册……”然而随着一声轰鸣，所有参与实验的人都奇怪地失踪了。

30 年后，主人公高德尔由于一次偶然的机会来到了这座别墅，在那里他与他的狗被一台奇异的机器传送到了另一个世界。那是一个现代化的空间站……在取得了战斗的胜利后，高德尔与他的狗一同坠入了茂密的原始森林，由此拉开了他们历险的续幕。

由于是游戏的最初阶段，所以首先交代一些系统和特点：

A. 游戏中布满了大量的隐藏道具，其中绝大多数是直接决定着魔法数量的各种物质。找到它们的最佳方法是将狗的属性调整至寻找 search 的极端，并让主人公在其反复嗅过的地带寻找就一定会有所发现。

B. 游戏中的武器除火箭筒外均可在提高熟练度后修出特技，只要按住攻击键将气力槽蓄满即可方便使出。



◀修出特技后的武器威力无穷。

C. 选择键可进行主人公与狗的控制切换。游戏中某些地方是需要互相配合才能通过的。

第一章　误入原古世界

茂密的森林中，高德尔一面利用兽骨熟悉战斗一面向上方行进。在一片空地上他遭到了恐龙的袭击。这里敌人的数量是无限的，因此他终究会被击倒……当高德尔从昏迷中醒来时，发现自己竟身处一个原始部落中。在他与中央茅屋门口的男子交谈后便会与部落首领“火之眼”相见了。

“我就是火之眼俄丽亚德丝——这个部落的首领。这是个名叫埃薇莫的奇怪地方……我们这儿有一个名叫哈特的人去了昆虫的巢穴。如果你能救他回来，我会帮助你完成你的心愿……在你离开之前，我将送你一种魔法。我们叫它闪光 Flash——火焰术。”

游戏中的魔法全部是在剧情中取得。随着使用次数的增加，魔法也可提升级别，因此魔法是对付游戏中 BOSS 的最有力武器。另外，每一种魔法都是由两种物质组成的。例如：使用一次火焰术 Flash = 2 油 oil + 1 蜡 wax。这些组合成魔法的各种物质可以通过购买和寻找两种方法取得。

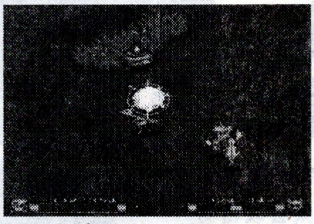
在高德尔补充完装备后，便开始向东面的沙漠进军。经过沙漠旋涡到达一个山洞，里面的老人会在高德尔买过东西后赠送他美洲虎指环 Jaguar Ring——在蓄力值不为 0 时，按 A 可奔跑。这是游戏中主人公第一次取得特殊道具。所有特殊道具均不需装备，拥有后会在适当条件下自动发挥能力。告别山洞中的老人，高德尔利用奔跑能力巧妙的躲避旋涡继续向南部沼泽地带行进。进入沼泽中部的洞穴，高德尔在里面学会了滚石术 Hard Ball。在右下方昆虫巢穴的尽头，高德尔与本游戏的首个 BOSS 相遇了……



◀没想到第一个 BOSS 竟是这样的丑陋。

战斗胜利后首先可以得到一把斧子——蜘蛛之刃 Spider’s Claw。高德尔用它砍开中间的肉囊救出了哈特。他十分兴奋，在赠送了许多魔法物质作为感谢后便离开了。

离开洞穴后，在某个左转的路口右侧存在隐藏通道。在这里，高德尔向一位老人学会了酸雨魔法 Acid Rain。回到原始部落，高德尔把救出哈特的过程告诉了火之眼，“高德尔，真高兴你救了哈特并平安归来。现在他已经回到了南部的家中，你可以去找他。另外，这个部落又迎来了新的危机。北方的火山奇怪的冷了下来，如果这样下去，我们将迎来冰冻的时代……我也是从美国来的。当时，我的爷爷罗拜格是伟大的发明家。他制造的机器可以把人送到想象中的世界里去。那时候我喜欢原始的年代，因此计划来两个小时，可是却在这里过了二十年……我感到外面有人在影响我们的世界，这次温度的突变就与他有关。如果你能进入火山的中心，那么就能挽救我们的村落，也许还会找到回家的办法。最后，我给你一种呼叫石 Call Bead，它能在你困难时呼唤我的能力帮助你战斗……”呼叫石与魔法的作用是类似的，只是威力较大，但数量有限，以后的剧情中还会获得更多的能力。从下方出村，高德尔利用蜘蛛之刃砍开挡路的杂草来到哈特的家，并在那里学到了解毒术 Cure。



◀应尽量多用魔法攻击敌人，以便提高魔法级别。

经火之眼的村子北上进入森林，那里有一个被岩石挡住的洞口，目前是无法进入的。此时应沿右侧的道路进入猛犸的墓地，但不久就会被魔物阻拦，杀掉它可得兽角骑枪 Horn Spear。正当高德尔准备前进时，入口处出现了一位老者，他除了感谢高

德尔击败了邪恶的敌人，还教给了他治疗术 Heal。继续向北，经山道上的圆形喷气孔高德尔到达山顶。需要注意的是地面上有个喷气孔被杂草遮蔽着，要将杂草除掉才能发现。在那里，他学到了搬运术 Levitate。但是目前高德尔还没有合成魔法所需的物质。从右侧下山前往西边的沼泽。在沼泽中有时要杀完一定数量的敌人才会出现通路。终于在沼泽的尽头，高德尔遇到了一位老者布兰普。他正受到巨蟒的威胁……经过长时间的战斗，终于取得了胜利。这时，布兰普老人把高德尔迎进了茅屋，"谢谢你杀死了这怪兽。我可以把青椒 Mud Pepper 送给你，并且用完还可以来找我。用它组合成的搬运魔法能把那个被岩石挡住的洞口打开……"

那么利用搬运术进入那个洞穴吧！在其中要不断移开岩石，有时还要推下岩石砸出通路。在火山内部，进入最左上角未被岩石挡住的洞口后，其中某一洞穴右侧岩壁存在隐藏通道，由此可得加速术 Speed。继续前进就会进入地下水道。这里道路复杂，水流很急，在某一房间中有一道关着的铁门，而开关却在隔壁……想通过水道除了反复熟悉道路没有其他办法。

高德尔再次经水道进入打开的门中，竟见到了火之眼？！但是随着真正火之眼少女的出现，那个冒名者也露出了本来面目，原来就是她切断了通往外界的热源。与此同时，敌人出现了。不过现在的高德尔很轻松的战胜了它。"你虽然赢了这场战斗，但不会赢得这场战争，想要热量，我就给你热量！"话音未落，高德尔就被巨大的爆炸抛上了天空……

第二章　西岸的秘宝

高德尔落入了湍急的水中，在那里他与他的狗失散了……当他再次醒来时发现自己被冲上了海滩，而他的狗已不知去向。面前是一艘嵌入山体的大船，没办法，只好先去找人问问。

原来，几天前，一次涨水把西边河上的桥冲毁了，而据说河的西岸有价值连城的宝物。沙漠之城的领主也愿给取得宝物的人高额赏金。在右侧山壁最高的洞穴

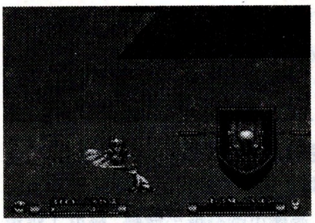


◀海盗的酒吧里高朋满座。

中，高德尔在箱子后面遇到一位魔法师。他愿以一万元的价格把毁灭者护身符 Amulet of Annihilation 卖给高德尔。此护身符可作为搭乘骷髅船快捷通过沙漠的船票，但在以后的市场可用极低价格购入，所以此处不必破费。没有爱犬的消息，高德尔只好在换完货币后向东前进。钻过山洞，高德尔竟在岩边的洞中见到了布兰普！原来那次爆炸也把他抛到了这里……

在一座豪华宫殿的水池中，高德尔的狗竟从喷泉中跳了出来。它已变成了一只漂亮的猎犬。踩着荷叶跳上岸，它跑进了宫殿。阴森的宫殿里正策划着某种邪恶的阴谋。高德尔的狗为了追一只猫，贸然跑了进来。然而那人却正好看中了它。

高德尔急于找回他的爱犬，却又无从下手。布兰普建议他去北面的沙漠之都看看，并为他架了座桥，又把碎击术 Crush 教给了他。



◀就连普通的挥剑动作都如此华丽。

进入沙漠后，高德尔的体力会不断下降，但只需一直向北跑，便可在沿途的绿洲恢复体力，直至沙漠之都。一进城门便是一个热闹的集市，在这里既有优秀的防具，又有能增强能力的特殊物品：太阳石 Sun Stone（使人变得强壮）；闪光盔甲 Armor Polish（增加防具强度）；玉石盘 Jade Disk（增加命中率）；艾绒手杖 Moxa Stick（增加治疗效果）；深红的心脏 Ruby Heart（使被攻击的机会降低）；银色剑鞘 Silver Sheath（增加剑的攻击强度）；魔法葫芦 Magie Gourd（谜）；高德尔可以在此更新装备恢复体力。而且在某间房屋中的木箱后，还可学到强壮术 Atlas。但还有十五分钟，全城的大集会就要开始了。随着风声的响起，集市上的人们大都散去了。高德尔也来到了东边的广场。当他还在为见到爱犬而诧异时，已被人关进了一间阴暗的小屋。领主的手下把"圣狗"带了进来。虽然高德尔声明自己不是角斗士，但由于被"圣狗"选中，无法违抗。高德尔通过右侧墙内的密道取得宝物后，只身前往角斗场。在极不公平的条件下，他终于赢得了胜利，并得到了奖品——角斗之剑 Gladiator Sword。

"我想要的是回家的办法！"

"如果你能取回河西岸圣狗雕像的宝石眼 Diamond Eye，我们的领主就能把你送到任何地方。"抱着这一线希望，高德尔带着狗又出发了。

到达最初海滩西边的断桥，这里先控制狗到达对岸，而后借助空中滑索才可过去。进入森林会有两处悬崖挡住去路，不必着急，马上就会有通过的办法。在废弃的村落中，高德尔遇到了一个名叫荷瑞斯的人。"你是从美国来的吧。我也来自美国。那次实验出了严重的问题，除了我和教授的孙女外，还有布兰卡小姐也被卷了进来……听说城堡的新领主想让你帮他寻找宝石眼，我们中任何人都未曾见过他的脸，恐怕他动机邪恶。所以，在你得到宝石眼后请先交给我，我将保证它们不会落入恶人的手中。宝石眼在北面的神殿和南面的金字塔中各有一枚，为了保证它们不被邪恶控制，我们挖了深深的陷井，你可以使用揭示术 Revealer 找到悬浮在空中的透明落脚点。我右边的这位朋友马德会把它教给你的。"



◀想想办法，怎样才能走上悬空的彩虹呢？

得到魔法后，高德尔首先进入北方的宫殿，这里要注意踩动击打地面上的人面形开关和棱柱开关。最终，在杀掉一魔法师之后他得到了青铜骑枪 Bronze Spear。这时来到最初大厅上方的中间处，便可自动使用此骑枪的特技打开棱柱开关，从而取得一枚宝石眼。此时回到废弃的村落，高德尔与马德交谈后学会了逃脱术 Escape。一切准备完毕，高德尔来到南部的金字塔。他踩动最底层的开关，打开了左下侧的角门，让狗先进入了金字塔。另外，高德尔在金字塔中杀敌后可得到青铜战斧 Bronze Aixe，用它能劈开堵住的石门。经过一番周折，他在最上层与本处首脑相遇，消灭它后，终于取得了第二枚宝石眼。

接着，高德尔如约回到废弃的村落，而荷瑞斯却已不知去向。没办法，先进入右侧的森林吧。在这里可以用青铜战斧劈开某些挡路的岩石。前进不久，他却意外的遇到了荷瑞斯，并把宝石眼给了他，而他却狂笑着离开了。高德尔疑窦顿生，连忙赶往沙漠之都调查。途中，高德尔来到河畔那个从前无法进入的山洞，利用青铜战斧劈开了洞口的岩石。里面的人是马德的兄弟，他教给了高德尔吸血术 Drain。到达沙漠之都，高德尔



◀「我觉得更加强壮了！」

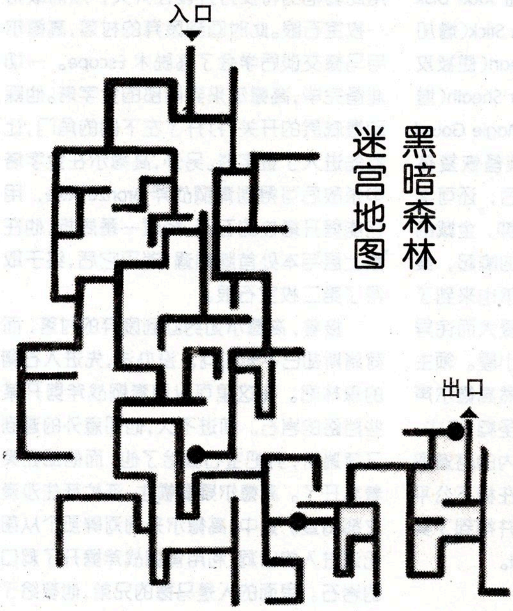
在右边的广场上见到了可疑的荷瑞斯。"我将用力量控制这个世界，我已得到了圣狗雕像的宝石眼！"随后他把宝石眼放入圣犬雕像的眼眶中，"让恐怖开始吧……"随着爆炸声，一个怪物出现了。经过一番苦战，高德尔终于取得胜利。这时，真正的荷瑞斯出现了："刚才那是我的孪生兄弟，我猜他是个机器人。这个发动机随时都会爆炸，我们要把它移走。"接着，大力士托尼把它抛向了空中。忽然，有个老人来报信说，爆炸使北面的山打开了一个通往另一奇异世界的出口。高德尔接受了荷瑞斯赠送的生命之柱 Staff of Life(增加抵制攻击的能力)，沿着干枯的河道向北方前进。在河道的尽头，他落入了瀑布下的深渊。这里基本没有光线，地势崎岖且布满了传送器。最终，高德尔在消灭了沼泽地中的章鱼怪后，乘坐一只竹篮到达了第三个奇异的世界。当然，他的狗又变了样。

第三章　真假女王

高德尔打水人口中得知这里是棋盘高原的西部，前面不远就是女王的新城堡。先不要急于向城堡进发，此时如果一直摇动水井的把手（正确的摇动位置是狗嗅的地方)，会从井中拉上一个小怪物……另外，沿着城堡入口处的左侧城墙进入紫红色森林，先一直向左走到头，再向下走便会发现一个宝箱。打开它可以增加荷瑞斯呼叫石的一种能力。

进入城堡，首先在各房间中搜索宝物。值得注意的是：少数房间可以从后面进入取得宝物。当高德尔找到毁灭者护身符后便可前往交易市场。在从左往右第三个摊位可以用护身符换到展览票 Ticket for Exhibition。在市场上还可以换到一些特殊道具，如：增加躲闪机率的诅咒披风 Thug's cloat，抵御昆虫攻击的激怒昆虫 Insect incense，增加魔法攻击强度的蛋 Choccbo Egg。有了展览票后，高德尔便可前往城的西北角，应邀参观一个古怪的展览。但展厅不允许动物入内，没办法，只好先让狗在门外等着。展出的生物都很古怪，最后竟然还有自己的狗？！它被带上了一个猪头面具，飞快的冲出房间，跑进了赛猪的队伍，并取得了第一名。与此同时，作为"冠军"的主人，高德尔获得了与女王共进晚餐的殊荣……

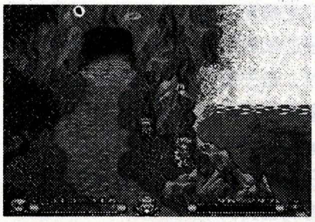
在皇宫的厨房，厨师疯狂的喊着："不管你是狗还是猪，我都要把你做成女王的菜……"高德尔的狗慌不择路，跳进了城堡的通风道。这里通向城堡的许多房间，而且由于黑暗许多路是看不见的。如果你在其中仔细转转，可以找到一个老妇人。与他交谈能得到女王的钥匙 Queen's Key，以后高德尔用他几乎可以打开城堡中所有的门。



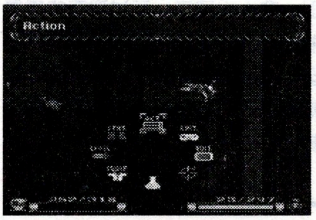
注：凡标有●的地方，均会有事件发生。

经过一番周折，狗终于来到了宴会厅。但它却冒失的打翻了女王的饭菜。愤怒的女王把高德尔关进了地牢。幸亏狗从墙洞钻出来并踩动开关，救出了主人。这里也可踩动其他开关，与放出的敌人作战。通过最后进入的牢门来到地下水道，在其中应利用跑动多转转，从而找到某人学到腐蚀术 Corrosion。

水道是通往城堡大厅的，但高德尔刚出来就被一个守卫带到了女王面前。她希望高德尔能帮她占领棋盘高原另一侧的旧城堡。去那里最好的路，就是穿过东边的房间，并进入棋盘高原上的一个地道。在前往棋盘高原之前，高德尔可以利用城堡的钥匙，在各个房间中搜寻宝物。值得一提的是：某房间中的人会向高德尔问起钥匙的下落。如果对话时选择第一项，那么将把钥匙交给他，但同时能学到火力术 Fire Power。高德尔准备就绪，便可经城堡东侧的出口进入被迷宫围绕的棋盘高原。这里有颗巨大的棋子，消灭它便会出现地道入口。在地道中，高德尔看到了一台奇怪的发动机，但面前还无法取得。刚到出口，镜头转到了女王的书房，一个阴谋正在酝酿……

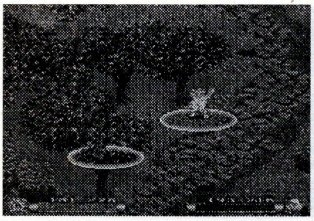

◀下面就是恐怖的黑暗森林了。

高德尔走出地道，进入了黑暗森林。这是最繁琐的迷宫，最好作出地图，以免在森林里迷失方向。在森林深处，他遇到了一位老人，由此学到了强力回复术 One Up。另外，在森林中能遇到先前从井中救出的小怪物。它为了感谢高德尔，会赠送男巫的硬币 Wizard's Coin(加魔法防御力)。旅程仍在继续，高德尔竟遇到了自己的化身——一个由魔物组成的化身！连续消灭了三个之后，高德尔顺利的通过了石桥，并得到十字军之剑 Crusader Sword。不久，又遇到了恶龙。消灭后，他得到了骑枪 Lance，与此同时，通路也终于出现了。



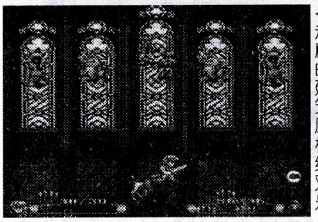
◀在下水道里有许多暗道，走过去就能见到……

高德尔通过右侧的水道，来到了地牢，从右下角的铁门进入了城内。城堡几乎没有人，在某房间的后面，可以找到一位妇女，从而获得缓慢治疗术 Regrouth。在防具屋中，有一位名叫西柯的男子，会问高德尔是否听说过自己的冒险故事。对话时如果选择第一项，西柯会以较低价格卖出防具，并赠送火箭筒 Bazooka。如果未能得到，那么在下面的战斗中便能取得。


◀如果是彩色的将会十分好看。

进入王宫，高德尔与蝙蝠王相遇了。它的一切攻击都是魔法攻击，所以要注意及时恢复体力。消灭它后，高德尔遇到了一位名叫思考者的老人。跟随他，竟然又见到了一位女王。“我也来自美国……那个女王是冒牌货！请你帮我们击败她，博士会给你帮助的。”在路上，高德尔遭到了玻璃画上敌人的攻击。消灭敌人后，他很快找到了思考者。他建议高德尔去北边找自己的兄弟高米寻求帮助，并告诉他要穿过地牢和下水道到外面，在被堵住的通道口用他房间内宝箱中的爵士攻击者 Knight Basher 才能劈开障碍物。另外，如果在实验室中仔细寻找，还能得到缓慢燃烧术 Slow Burn 和爆炸术 Explosion。

高德尔从王宫左侧进入地牢，并经水道到达黑暗森林的边缘，按博士的指点进入了沼泽地带。前面是个立体迷宫，而且有些木板踩两次便会断裂。几经周折，他终于登上了楼顶，并击败了一条巨龙。接着，一位相貌酷似思考者的人出现了。原来他就是高米，刚才的战斗只是个玩笑。高米传授了高德尔闪电暴雨术 Lightning Storm，又用巨龙把他送到了新城堡的地下水道入口处。进入城堡，高德尔在左侧房间(原来有偶人表演的地方)，找到了那个冒名的女王。这时她原形毕露，指挥偶人向高德尔进攻。击败所有偶人后，真正的 Boss 出现了，原来它就是展览会上的……击败它后，气极的女王疯狂的跳下了看台。在她砸出的洞口，高德尔发现了一个齿轮。难道她也是个机器人？这时国王走了进来，把高德尔送出了大厅。



◀走廊的建筑风格绝对是中世纪的。

高德尔回到旧城堡，在大厅右下角的房间里，向一个孩子学会了超级回复术 Super Heal。此时，城中市场上已能买到火箭炮弹。回到思考者的实验室，高德尔在右边的阳台上看到一部奇怪的机器从天而降，思考者就坐在里面。他告诉高德尔，这是一项新发明，目前能够在空中飞行，并可降落在这种有特殊火坑的地方。但若想回家，还需要火山附近的特种齿轮 Value Wheel、圆形压力计 Round Pressure Gauge、以及圣狗雕像旁的宝石眼。于是，高德尔登上飞行器，开始了旅程。

乘上飞行器，高德尔来到火之眼的村落(B 为下降)。火之眼告诉高德尔，她的爷爷大概在太空站。在她和爷爷做实验时，还有一个人在场，那是机器人管家卡恩。于是，高德尔依照火之眼的指点，前往山坡和昆虫的巢穴去寻找所需的零件。另外在哈特家和村子左上角的隐秘的空场分别能学到奇迹治疗术 Mirade Cure 及防御术 Defent。

首先，杀死巢穴中的 BOSS 后得到了宝轮。然后，在北方的火山，高德尔利用喷发的气体得到了宝箱中的压力计。接着，他利用飞行器来到了沙漠之都。在宫殿里，荷瑞斯教给了高德尔屏障术 Barrier，并告诉他托尼已经当上了首领而且带走了宝石眼，情况似乎并不那么好。高德尔飞过沙漠，来到河边，在洞中学到了双重消耗术 Double Drain。过河后，沿着干枯的河道，他来到金字塔下，通过一处洞穴进入了金字塔底部。高德尔利用搬运术压住一处开关，并和爱犬分别踩住另两处开关，成功的打开了门。刚走进去，托尼就出现了，只要利用传送器登上他所在的高台，大力士便会认输，并交出宝石眼。东西齐了，高德尔胜利返航。

在实验室，思考者制成一枚火箭，把高德尔和狗成功地送入了太空。

第四章　空间站历险

火箭安全着陆，高德尔来到了空间站，他的爱犬也变成了一只机器狗。通过光电梯，他来到了一间控制室，并关闭了四个隔离屏障开关，打开了四间屋子。IM－L8 号机器人被放了出来。为了表示感谢，它们送给了高德尔中子刀 Neutron blade。再回到刚才的着陆场，又能遇到 IM－L8，它教给了高德尔回射术 Reflect。

通过光电梯，高德尔升到了太空站表面的 A1 号密封舱。利用机器狗进入外空间分别破坏球形控制器后，即可进入各个密封舱了。经过 B2、C2(打开冷却器开关)、C1、D1、D3(将正确密码输入右侧计算机即可开启前方铁门。其余两个开关控制着 D4 舱的储藏室和绿房的灯光，建议前者开灯

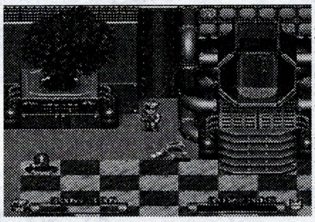


◀只有击毁右侧的球形控制器才能打开中间的通道。

进入，后者关灯通过)……最终在 A4 舱的地下，高德尔见到了罗拜格教授，“你真是个冒险家！你有着我创造这个世界时同样的精神。当然，那是很久以前了。现在一切都背离了尝试，卡恩变得无所拘束……是的，卡恩是我的自动管家，至少曾经是。我把他制造得很精密，使他能下棋。但随着时间的流逝，他决定统治一切。首先，他阴谋破坏了实验，把我们困在我们想象的世界。而后，他一次次地计划着阴谋，最后终于用这台机器来威胁我的朋友的生命！他说如果我不制造与我朋友相同的机器人，他就破坏这颗行星！通过这些复制品来领导埃薇莫。但很感谢你，卡恩每次都被你挫败了。他现已退回中心控制室。当然，在我们谈话的时候他也许正在策划着另一个阴谋……当然，如果卡恩得到控制，我们都会回美国。在埃薇莫有个特别的东西，那是进入卡恩的藏身地的钥匙，它是一个发动机 Engine 的核心，就在棋盘高原底部，如果你得到它就能找到卡恩并阻止他。”

教授打开开关，棋盘高原上又打开一扇门。并让高德尔乘隔壁的飞船回到埃薇莫。随后教授又给了他合成术 Call Up。

飞船仍在有火坑处才能着陆。从棋盘高原上新开的洞口进入，不久便可以找到发动机的核心。再往深处走，遇到了一个老者。他把力量战场术 Force Field 传授给高德尔。如果现在来到思考者的实验室，重新开启宝箱可得原子破坏者 Atom Smasher。



◀在太空站内竟也有植物，看来保护大自然是非常重要的。

回到太空站，教授又把快速蓄力术 Energize 教给高德尔，在电脑前购得最终装备后就能去找卡恩了。回到 A1 仓，并下到最底层，把发动机装入传送器旁的机器即可揭开决战的序幕……

经过艰苦的战斗，高德尔终于取得了最终的胜利。卡恩被关闭了，但埃薇莫却要与现实世界脱离。众人在博士的帮助下，安全地返回了美国……THE END

THE END 画面等待数分钟之后，卡恩又露出了狡诈的目光……

THE END?

文/杨柯莱　刘鹏　侯一　责编/PINSER

不可思议的迷宫　风来的西林 GB

月影村的怪物

不可思议浪人西林

据说在电玩天堂的日本，某杂志编辑部中，有玩了一千次以上"风来的西林"还不能通关的人……

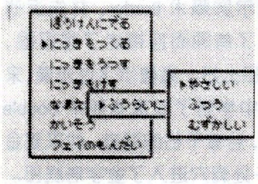
GB 版"风来的西林"终于推出了，并有三种难度选择，不同难度结局会不同哟。

厂商 CHUN SOFT	类型 RPG
容量 4M	

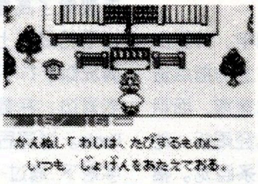


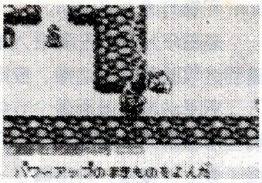
GB 版的游戏系统从里到外大公开！

此款 GB 版的游戏虽看上去与超任版无大分别，但实际上是有分别的。在月影村中的鸣叫龙神社里，神主会教你具体的游戏操作方法。另外，游戏还可以选择三种不同的难度还进行，这将对剧情和结局产生很大影响。



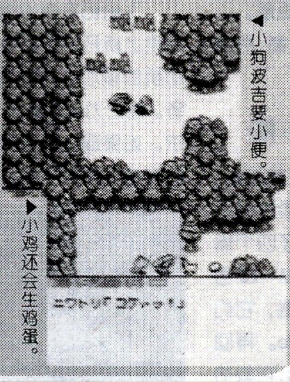
▲若三种难度都能顺利通关的话，那就算是高手啦！


▲到鸣叫龙神社去学习操作的方法，可曰文却……


▲道具的利用也是本游戏中的要点。

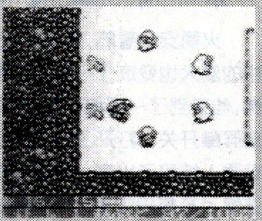
伙伴是小狗和小鸡!?

本作中为西林安排了伙伴，这可为孤独的浪人找回了一些好心情。而伙伴竟是会咬人的小狗和会啄人的小鸡，这是不是很象桃太郎的故事。不过，若要找到这两个伙伴，就必须先找到一个叫柯帕的人。

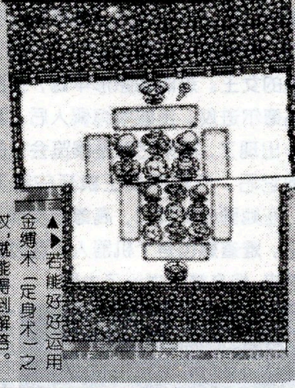

◀小狗友吉要小便。
▶小鸡还会生鸡蛋。

解开各种难题，才是好浪人！

此游戏最大的卖点就是各种谜题，而本作中更可以从开始就进入特别的项目中，逐一解开其中的难题，有些谜题的难度可是超出想象的呀！

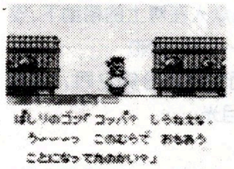

◀要破解各种谜题，有时还要用道具来解决。

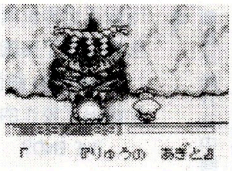
善用金缚术之杖


▲▶若能好好运用金缚术（定身术）之杖，就能得到解答。

月影村中究竟有什么秘密？

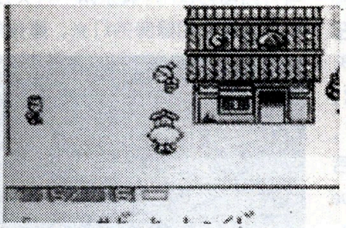
为了寻找在冒险途中失散的柯帕，西林来到一个叫月影村的地方，故事就此展开。统治村子的怪物大蛇每年都要夺走村中的一名少女，今年一名叫文子的女孩不幸被选中，而她的男友那基为救她去了大蛇洞，这些西林当然不能不管啦……

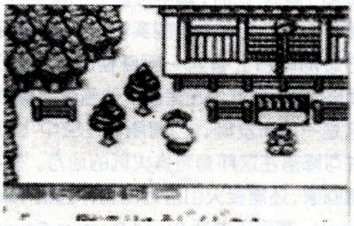

▲为了寻找柯帕，西林来到了月影村。


▲在九曜山的山顶发现"龙之颚"，这就是那大蛇的巢穴吧！

冒险的基地——月影村

月影村中不但有教西林如何游戏的"鸣叫龙神社"，也有吃饭住宿的"多多屋"，而当西林救回那基之后，村民们为报答西林，又修了一座仓库，供西林存放多余的道具。


▲住宿是必要的。


▲鸣叫龙神社的环境很不错哟。

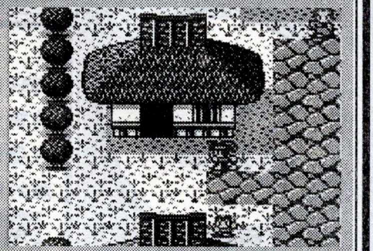
 本页资料由台湾《电视游乐报导》杂志授权转载

GB秘技大串烧

含笑奉献 真情流露

随着GB在国内的拥有量急剧上升，做为游戏杂志是绝不能视而不见的。因此今次编辑出这些GB热门游戏的秘技来表示我们对GB玩友的关心，也希望GB的玩友能积极地投稿。

《ONI V——隐忍的继承者》是较新且受玩友欢迎的RPG作品，而游戏的流程相对比较简单，所以我们就将游戏的重点以秘技的形式介绍给大家，希望能对攻略有些帮助。



《ONI V——隐忍的继承者》

获得特殊道具：在游戏中期，游戏者要通过时间旋涡进入异次元世界。在那儿会有两位战士加入，打败龙王后应当能返回原来的世界。这时若再回到异次元世界并前往左下方的山谷。进入山谷中左上方的房屋并与里面的人交谈的话就会得到一样叫“**くものつえ**”的道具。出屋之后就能试一下了。它的作用是能瞬间来到所处山谷、洞穴或迷宫的出口处。而且使用次数无限。

小刀炼成神剑：首先必须将主角**こがねまる**的最初武器装备“**なけみつ**”一直保存，无论如何也不能将之抛弃或卖掉。然后到了游戏中期在一座城里会遇到一场只输不赢的战斗（整个游戏仅此一场）。然后**ときわまる**为掩护同伴而身受重伤，将其治愈后主角要从四位同伴中选出一位一同进行修炼。修炼完毕后主角那把攻击力仅为2的小刀将会根据修行伙伴的不同而变成属性不同的神剑。具体方法如下：首先四位同伴从左至右依次为、**たがやまる**、**ときすまる**、**おとぎまる**和**こんちまる**。与**たがやまる**修炼的地方在地下洞穴，只要一直向下走，打倒拦路的敌人直至遇到**たがやまる**即可。然后会得到一把攻击力为80，能重创火属性敌人的神剑。不过不要一味地向下冲，而应将所有十个敌人全部消灭。因为杀死它们能分别得到一个叫“**おふだ**”的道具，在战斗中使用它能将敌人一击毙命，非常实用。与**ときすまる**修炼的地方在一间屋子里，干掉两个不太强的敌人就可以，得到攻击力为76、对风属性敌人有奇效的神剑。与**おとぎまる**是在荆棘丛中修炼，一直向上 就能得到攻击力84的神剑，它是地属性敌人的克星。笔者建议与**こんちまる**一同在山谷里修行，与他修炼最为艰难，要打开左右两个宝箱并在桥的下面一层调查桥两边的底部后得到几个道具和一把钥匙，然后用钥匙打开中间的宝箱，最后与**こんちまる**对话才行。路上的敌人非常强大，一定要备足“补药”才行。当然收获也最大，能得到一件防御力为64的铠甲和一把攻击力为88，且能克制火属性敌人的神剑（当时最好的铠甲防御力48，剑攻击力80）。

提前获得最强武器：当主角与同伴的修炼完成后，会来到一座被妖怪占据的城市。在进入内城时，会碰上一个长着翅膀，如天使般的BOSS，战败她即可进入内城。但若不幸战败，也不会GAME OVER，仍然可以继续游戏。这时会发现同城外的树上挂着两个奇怪的东西，下边站着一个人，两边有两个宝箱，分别装着**すこと**和**りかるど**的最强武强，攻击力分别是88（当时为72）和100（当时为12）。然后沿着石头路走才能再次与BOSS战斗。进入内城后会看见两个已被打开的宝箱和一个关在监牢里的人，而那两个奇怪的东西则是监牢的铁门。不过没有LV40以上的实力及大量道具切莫尝试，因为此时无法休息，无法出城，无法补充道具，城里的妖怪又强大的可怕。

获得神秘法术：在游戏后期，主角会通过时光机回到家乡，然后通过传送器来到另一块大陆的一座城边。向左走会来到一个只有一间小神社的小山洞里。调查神社可得到一个叫“**ふしぎ**”的道具。然后返回城里并把这个道具给城主演示后该情节就告一段落。以后若将“**ふしぎ**”还给神社，这时女战士**ふこと**的魔法栏中会多出一项叫“**ようかりへんがん**”，消耗MP10的法术。在战斗中使用它可将敌人变成各种道具。虽然成功率不高，但这些道具都很有用且不少无法在商店中买到，所以还是多试试吧。等级越高的敌人变成的道具越贵重。对BOSS也可以试一下。

乘飞船漫游世界：在游戏末段，主角将自动乘坐飞船冲进魔王宫殿。若调查飞船并回答“是”的话，主角们便可离开魔王宫殿。这时会发现道具栏里会多出一个叫“**うつろぶね**”的道具，使用它就能象SQUARE的游戏一样乘坐飞船在世界各地自由飞翔，而且不会遇到任何敌人。

得到奇怪的宝剑：乘飞船从魔王宫殿向左下方飞行，会看见一个剑状物插在一座没有入口的山顶上，按A键或B键降落在山上并调查它便能得到这把名为“????”的宝剑，可惜攻击力仅2。笔者用尽所有办法也无法提高它的攻击力，对付魔王也没有奇迹发生。

《饿狼传说2》

山田十兵卫必胜法：山田十兵卫有一招“←（蓄）→·腿”，叫“前冲二本背负”的前冲型摔技。当使用它击中对手后立即蓄力再次使用，这时无论对手尚飞在半空还未落地还是已经倒在地上，都将毫无反抗地被再次击中。周而复始，山田十兵卫将轻易获胜。

《魔法阵》

增加HP及选“最易”难度法：在“**ミニゲーム**”模式中，选好想玩的迷你小游戏后，按一下A键后，再按下键可增加HP，最多可从5增至18。反之按上可减至1以增大难度。再按一下A键后，可按左右键选择难度。这时若连按下键五次可玩到“超易”难度，反之连按上键五次可选“超难”模式。

《魂斗罗Ⅱ》

轻易过悬崖法：在游戏第三关打BOSS之前有一道非常宽的悬崖，要让魂斗罗战士半只脚悬在山崖外即将摔下去的瞬间起跳方可通过，难度很大。其实只要静待一分钟，悬崖之间就会自动架起一座桥，如此便可轻松地过去了。

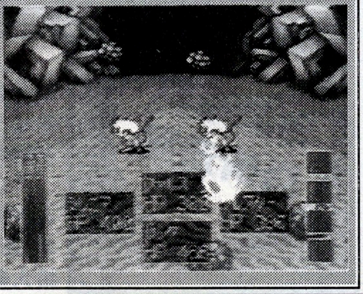
获得隐藏武器：在第四关有很多花苞，接近或击毁它后就会放出苞子进行攻击。其中有几个花苞是“假”的。既不会击毁也不会放出苞子，但如果对最后一个假花苞连续射击数十枪，它仍会被击坏，而放出的却是一把“H”枪。在第五关打总BOSS前，有三个固定在天花板上的气泡发生器。如果对最后一个气泡发生器只击毁它发出的气泡而不打掉它的话，过一分钟后它会自动关闭并掉下一把“S”枪。

文/叶佳旻　责编/PINSER

雷纳斯Ⅱ —封印的使徒—

人气作品更新续作

曾大受欢迎的RPG作品《雷纳斯》终于以32M的大容量推出续作了。而这次又将受欢迎的指令简洁系统作了进一步提高，使游戏者能更方便地玩游戏了。可以说在现今操作性趋于偏难的时代，《雷纳斯》的系统非常亲切。



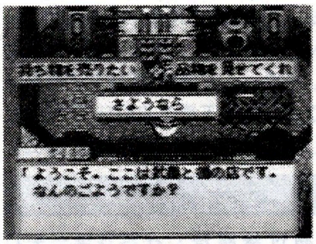
SFC	厂商 ASMIK	类型 RPG
	容量 32M	

系统大幅提高的RPG续作登场!

游戏中特有的便于战斗操作的提示文字的显示系统是受到玩者好评的。而这次的续作《封印的使徒》更增加了便利的购物画面。只要通过选择不同的选项就可以在一处买到许多种不同的商品，因此可以轻松地进行游戏，把注意力更集中在游戏的剧情之上。

本作的剧情是发生在前作数年之后，序盘的舞台是在地底世界中，主角正在进行冒险的锻炼。

便利的提示文字显示系统



◀只要利用十字键选择那些选项，就会发现这个系统非常的便利。

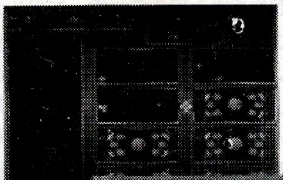
利用精灵的力量进行冒险

“雷纳斯”中最重要的要素就是精灵。游戏的世界中存在着八个不同属性的精灵，主角可以借助精灵的力量进行冒险。最多可以拥有四个精灵，而如何组合精灵是要仔细考虑的。在战斗中打倒同一系统的敌人，精灵就会成长。充分利用它们吧！

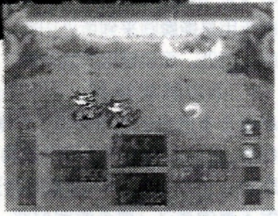
游戏的主角是神的儿子吗?

安迪尔是由四块浮游大陆构成的，其中之一的艾尔·迪兰大陆的一角有一座神殿。神殿中央放置着一块水晶，五名精灵使者正在唤醒神的儿子，来完成“大统一”的事业……

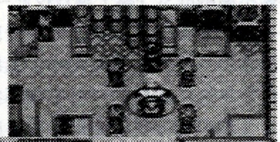
这位被唤醒的神的儿子就是本作的主角，他需要将四块浮游大陆大击的洞窟之中隐藏的秘宝找到。他能平安无事地拿到那些秘宝吗？……



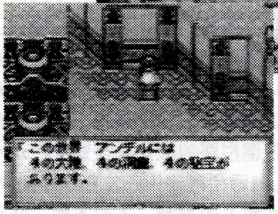
◀精灵的组合是很重要的。



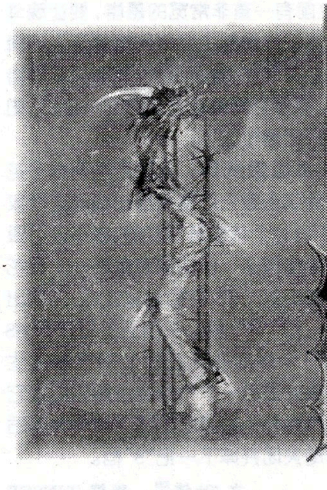
▶打倒同一系统的敌人，精灵会提高能力。



▶神的儿子被唤醒，他就是本作的主角。



◀在神殿内可打听到许多有用的情报。

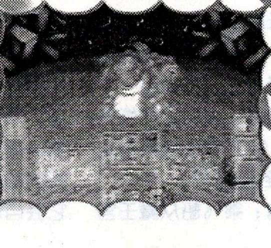




搜索秘宝“赤色睡眠”



看到了放秘宝的所在







艾尔·鲁吉

充满谜团、充满惊异的冒险生活开始了。

爱在深秋

秋天是收获的季节，下面这些书就象我们收获的果实奉献给读者。其中有幼稚(稚)，有辛酸，有汗水，有喜悦。人生五味，办杂志亦是如此。海外有句话说：要想死，办报纸。形容其难，其累。办杂志亦是如此。不过看着五彩秋光，那份收获的喜悦也是不可言喻的。



《一九九四年合订本》
十一月下旬发行

《九四合订本》汇集94年杂志全年全部内容。由于创刊伊始，流传极少。不少读者引以为憾。黑白内文304面，高级胶版纸。彩页20面，进口128克铜版纸。封面复膜，平印胶订，效果远胜杂志。

每册 19.80 元

(免收邮费，每本另加挂号费1元)

警告：不是铁杆闯关族和有收藏癖的读者请勿购买此书。



96年1—6月合订本

本书汇集了九六年上半年杂志的所有内容（广告除外)，16开本(与杂志原大)。400面（25印张），彩页48面。其厚度，彩页之多为国内已出版电子游戏书刊之最。彩页全部用进口128克铜版纸，内文为高级胶版纸。封面封底均重新制作，封面复膜。平印胶装。

每册 27 元

(邮费免收，另加挂号费1元)



《'95电子游戏典藏本》

继《'94典藏本》后又一经典之作。以次世代机为主干，兼顾其它几种。与《'94典藏本》在内容上有继承关系。《'95典藏本》全书共208面，其中黑白内文168面，高级胶版纸印刷。彩色40面，全部采用进口铜版纸。封面为157克进口铜版纸，平印胶装。

每册 22 元

(免收邮费，每本另加挂号费1元)



《秘技宝典》六折优惠

《秘技宝典》是我国出版的第一部大型游戏实用工具书。全书600余页，上、下册。收录自1983年7月至95年5月底十二年间主要机种的所有游戏和正式公布的所有秘技。共计3793部游戏，5180条秘技！

原价每套上下册22元。

现价 6 折优惠

每套 13.20 元

(免收邮费)

爱在

邮购办法：①到当地邮局汇款至北京宣外西草厂街39号《电子游戏软件》发行部　　邮编：100052

②请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。

深秋

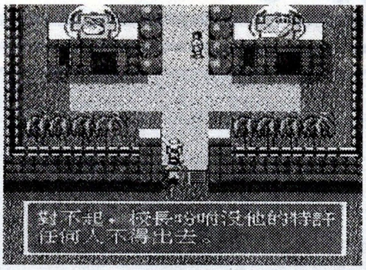
另：《'94典藏本》虽再版四次，仍旧供不应求。本刊最后一本存书已卖完，杂志社亦决定不再再版。对没有买到《'94典藏本》的读者致深深的歉意。

外星科技



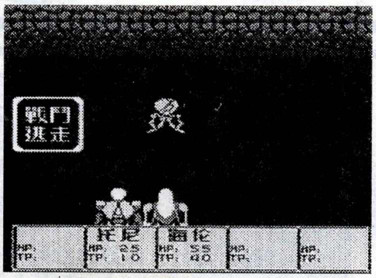
外星科技

国产游戏



▲慢慢走啊，在这美丽的地方也会有妖孽出现的。





▲星际好大，好神奇啊！

外星战士加洛丹太阳系突遭破坏，使第一恒星阿桑爆炸而毁灭。为此，绝大多数人口丧生，科学文明破坏殆尽，此后一千年……

为了再现星系辉煌的崇高理想，新生子民中的两位勇敢的猎人托尼和海伦开始了他们的冒险历程。

曲折的故事情节将吸引你在星际间探求拯救星际的奥秘。随着情节的推进，你可以不断升级，积累战斗经验，运用特技，得到有效的交通工具，使你在流沙中、水面上、星际间往来穿梭。

本游戏卡带以 8bit 中少见的米字卷轴出现，使你能在画面中自由地行走，它有 16bit 装饰色彩，并兼容 16bit 的立体效果，突破 8bit 的惯例，以崭新的内容奉献给玩家，请不要错过好机会哟。

FC	厂商 外星科技	类型 RPG



水泊梁山的英雄们终于被福州外星电脑科技有限公司推向了中文的舞台。

北宋徽宗年间，奸臣当道，专横拔扈，残害忠良，无恶不作，广大人民不堪压迫，纷纷揭竿而起。一时之间，各地狼烟四起。义军中，尤以山东境内的水泊梁山规模最大。他们高举"替天行道"的大旗，结成"一百单八将"向恶势力进攻。玩家从"宋江、林冲、鲁智深、武松"四人中选择一人开始游戏。主体可以分为"地图页，命令页，选择页，运算页及战斗页"五个模块。这款游戏具有中国民族特色，除了充满斗智作战的资料及栩栩如生的角色性格外，在内容、画面和音乐上都作了精心的设计，令国人有着耳目一新的感觉。对于喜欢古典小说《水浒传》丰富内涵的玩者来讲，能够亲自经历故事主角浩天荡气的英雄争斗，的确刺激、够劲。不失为 FC 玩家一玩的好作品。

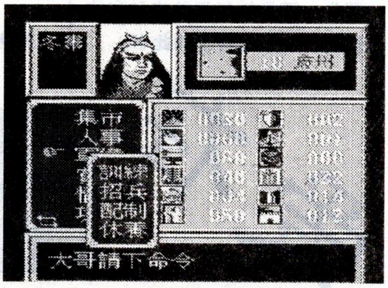
FC	厂商 外星科技	类型 SLG



▲花和尚、及时雨、豹子头、行者你要扮演谁呢？



▲1101 年 2 月，北宋的版图，箭头指的地方是河南府，谁镇守那里呢？



▲指令画面中的军事指令武松要怎样实施，就要看你的指挥了。

次世代天空

月花雾幻谭～TORICO～

月花迷雾
炫幻奇谭

自从被哥顿利用去寻找那神秘的月之街，我遇到的这些神奇的事情，比我以前所知更多更离奇……，虽然月之街的入口我找到并来到了这里，但更多的冒险在等着我。瑞虽给我指明了道路，但我并不知道哥顿也正在为了他的罪恶勾当而行动着……



SS	厂商 SEGA	类型 AVG
	媒体 CD－ROM	发售日 96.6.28

(接上期)

从天台上下来，我从所经过的那幅红色的画中穿过，来到了六时之塔中那间得到羽毛的屋子里。从六时之塔，我很快就来到大地之塔上那铺着吃人地毯的房间。

“梅歌说这香水可以保护我，我想它可以保护我不被这地毯吞噬吧!”我准备试试那蓝色的香水。

我在身上喷了那蓝色的香水，一环蓝色的光晕出现在脚下。踩着这光晕，我顺利通过了这块大地毯。

从面前的楼梯上到天台。不同于光之塔的天台，这里就象大厅一样，也盘着许多粗壮的树根。镶着红色宝石的小门，我现在无法打开。

思来想去，在我曾见到的红色画中，只有三时之塔中拿到发条钥匙的那间房里的一幅，我没有进去过。于是，我就来到三时之塔，穿过了它。

我到了一间有红色的画和楼梯的房间。从楼梯向上走，我来到了另一处天台。

这天台很是特别，是一个大水池子，我敢肯定这里是水之塔的天台。被月亮映得碧蓝的水塘中央有一道由石块组成的小径通向关着蝴碟的小塔。

用从汉娜手中得到的蓝宝石钥匙，我打开了那小门。亮光之后，一只蓝色的蝴蝶飞出。

看着那贴着水面而飞向月之塔的蓝蝴蝶，我不禁感叹我所经历的事情：“飞吧!自由地飞吧!我也将要飞象那自由的彼岸啦!”

这时，哥顿也来到那九时之塔边上的审判之塔。

“这里不是你这种人来的地方。”瑞在哥顿身后出现，对他叫道，并告诉他不要企图控制这里的一切。

可哥顿并不听瑞的劝告，而是手举长剑向瑞冲去，一剑朝瑞身上砍去，可他怎么能伤害瑞的幻象呢?

“我是这里的居民创造出来的守门人，这里的人是没有邪念的，不知好歹的蠢货是不可能伤害我的。”瑞一边说，一边消失在空中。

我目送那只蓝蝴蝶消失在月之塔中后，安东尼却出现在身后。我告诉他要赶快离开这里，但他似乎沉浸在对美丽的蝴蝶的幻想中，不愿回去了，我也没什么办法。

从刚才那新发现的红色的画中穿过，我又来到一房间内，从周围的树根看来，这是在大地之塔内，我在一只大箱子里找到一柄斧头，还在另一侧的门口发现了变成石像的迈克。

“怎么回事?”我赶忙跑过去，看到迈克的石像，叫道：“迈克先生!”

“是你!”那石像竟还能说话。

“怎么会这样?”我急着问。

“说来话长……”迈克想起了往事，“我年轻时，也对月之街的事非常着迷，我也曾象你一样拼命地寻找关于月之街的线索。后来，当时的地主，也就是哥顿的父亲却指责我，说我制造恐慌，并禁止我再追寻我的理想……”

“迈克先生……”我很同情这位老人。

“没想到，真的来到月之街却被这门石化了，唉——!”迈克长叹道，“现在，我不行了，你用斧头将这会把人石化的门劈开，前进吧!不用管我这老头子啦!”

“那、那怎么行!我不能这么干!”我对迈克的敬佩又深一层。

我想起那金色的腕轮，便拿出来对迈克说：“有办法，用这可以帮助你!”说着，便套在他的手腕之上。

腕轮发生了作用，从手腕开始向四周扩散，迈克的身体终于恢复了正常。

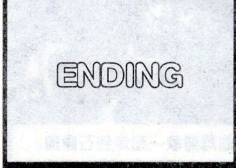
“不愧是年轻人呀!”迈克望着这神奇的腕轮，赞叹地说。

迈克走向那幅画，在临别之前，他回过头对我说：“弗雷德!你是个好小伙子，一定要保持住这份勇气及善良的心呀!”

看来这门是不能用手去推的。于是，我用斧子将它推开。

屋里有一幅少女的半身画像。当我走近时，那少女忽然对我甜甜地一笑，随即那头就从画中凸了出来，并从口中吐出一把镶红宝石的钥匙。

穿过刚才迈克走进的那幅画，我再次




哥顿手持利剑，目露凶光。


我禁不住他的猛烈攻击。


“你去死吧，弗雷德!”


格雷挡住了致命的攻击。

 ✲本页资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

来到拿发条钥匙的那间房。因为得到了红宝石钥匙，于是转回到大地之塔，并穿过食人地毯上至天台。用红宝石钥匙我又将红色蝴蝶救出。现在，只剩一只蝴蝶就可以到月之塔去了。

与此同时，一片红光之后，哥顿的助手莎布也来到了月之街，她降落在九时之塔边上的审判之塔中。

“这里是……”莎布正不知所措时，瑞在她身后出现，并对她帮助哥顿操纵别人来达到自己目的的行为大加斥骂，将她说得无地自容。

“我只是希望留在哥顿大人身边而已！”虽然瑞已经消失，莎布仍对着夜空大声叫喊。

当我向回走，经过食人地毯的大厅时，梅歌出现在我的面前——

“这个镇与现世不同！”梅歌缓缓道来，声音仍是那样的甜美，“你可能看不到，这里的居民都是改变了形象继续在这里生活着。”

“那这镇上的人们到底在那里？”对于这，我早已产生了疑问。

“你所见到的蝴蝶，这块地毯，全都是这里的居民。想远离现世寻找安息之所人都集合到这里来，不受任何人打扰的生活下去是他们唯一的希望。”说罢，她又消失在空气之中。

“其实现世的人又何偿愿意被别人打扰呢？”听完梅歌的话，我也不禁感慨起来。

当我站在大气之塔中那间有三个八音盒的房间中努力地想这里究竟有什么玄妙之时，是塔中的风提醒了我。我想起从那塔中的高台跳下去时，曾听到一首与靠楼梯右侧那个八音盒中的一样的曲子。我想，奥妙大概就在这里。

我用那发条钥匙，将那个八音盒上满发条。一段美妙的乐曲过后，随着一阵抖动，八音盒下的抽屉自动打开，我又得到一把新的钥匙。

用这把钥匙打开这屋另一边紧锁的门，我来到了立着许多小风车的大气之塔天台。放出了最后的那只绿色的蝴蝶后，瑞的声音再次出现：“到三时之塔边上的审判之塔去吧！在那里，通往月之塔的道路会为你打开！”

哥顿走到石化之门前，刚刚伸手去推那门，触到那门把手的左手却开始石化。

“怎么，想把变成石头吗？”哥顿大叫着，挥起长剑就将自己的半截手臂砍了下来，阻止住手臂的继续石化。

剧烈的疼痛使哥顿脸上落下豆大的汗珠，但他并没有吭声，只是脸上的肌肉抽动了两下。

“难道想考验我吗？”哥顿仍是冷冷道，“这种程度是难不倒我的。”

我快步来到瑞所说的审判之塔，望着那耸立在夜空中的月之塔，我感觉到最后的时刻终于快到来了。

只见那四只蝴蝶从月之塔中飞出来，它们在围着我飞。之后，四只蝴蝶化做四色的光球，向月之塔飞去。它们飞过之处，一座通向月之塔的天桥逐渐显露出来了。

“是桥！”我感到心跳在加剧。

这时刻终于到来了，我心中激动无比，大步向月之塔走去。

哥顿走到九时之塔边上的审判之塔内，他垂着那只剩一半的左臂，一步一步地向前走着。

“哥顿大人！”正倦缩在角落中的莎布，一见到他来，稍稍打起一些精神。

“这里是……咳咳……”哥顿停下脚步，左臂的伤痛使他喘着粗气。

“哥顿大人！”见到哥顿有些异样，莎布大叫着主人的名字，冲到他的身边。

“莎布，是你吗？”哥顿恢复了镇定。

“你没事吧！”话刚说完，莎布就看到了哥顿的断臂，“啊——，你的手怎么啦！”

“不要烦我！”哥顿大声地喝斥。

“哥顿大人……”莎布带着哭腔。

“看吧，莎布！”通往月之塔的天桥渐渐出现，“我到那个塔之后，就可以成为月之街的支配者。”哥顿望着前方的月之塔。

“哥顿大人……”莎布还在想着瑞说的话：“正如那女人所说，我们可能真是愚蠢的人呀！”

“走吧，莎布！”哥顿并没有看莎布一眼，径自先向天桥走去。

“不要去呀！前面很危险的啊！”莎布极力劝阻着自己的主人。

“你想阻止我成为这个镇的支配者吗？”哥顿脸上现出杀机。他突然转过身来，抬起右手，一剑刺进了莎布的胸膛。

随着一声尖叫，莎布倒在了血泊之中。哥顿毫无表情地注视着自己脚下的莎布，沉默了半晌，缓缓地说道：“愚蠢的人！”说罢，转身一步步走向月之塔。

望着逐渐走远的哥顿，莎布用最后一口气哽噎地说道：“我们都是愚蠢的人呀……哥顿大人……”

我走进了月之塔，一块圆形的平台托着我向上升去。

“怎么啦？这种感觉，跟在泉水边一样。”我额头上的纹章发出了光芒，“而且，我觉得这里有一种令人缅怀的感觉……”

圆台带我来到一个宽敞明亮的大厅之中，我却看到格雷正跪在一尊女人的石像前。

“格雷！”我大叫着跑过去。

“弗雷德，是你吗？你来看看——”格雷见我说到。

啊，是她！这石像上的女子正是我在格雷家见到的。

“这个女子是……”我问格雷。

“她就是我的女儿露伊丝，想不到能在这里见到她……”格雷仍跪在石像前说。

“她一直在等着你回来呀！”这时梅歌出现并对我说。

“等我？”我不明白她的话”


格雷为了救我而死。


我压抑不住心中的愤怒。


愤怒的力量将哥顿击败。


从身体里走出另一个我。


他同梅歌一起走到石像前。

"你还想不起来吗?"瑞也出现了,"是你四年前把她带到这里来的!"

"四年前,露伊丝被哥顿逼婚,这令她相当苦恼,她不想和自己不喜欢的人结婚。"梅歌将往事向我娓娓道来,"那时,你旅行到了那个镇上,与露伊丝相识并堕入情网。可是,这惹怒了哥顿。就在这时候,你知道了月之街存在的事……"

"对!"瑞接下去说道:"然后你们为了逃避现世,来到跟月之街相连的雾之泉撒下赤土,打开了路。"

"可是……"梅歌又接着说:"那次撒下的赤土所产生的雾却将你们两个都带来了。"

"正如你所知道的,这里每四年只接受一名来客。"瑞说。

"因此,四年前为了不使月之街崩溃,你便留下露伊丝,回到现世去了。"梅歌说。

"原来是这样的……,不过,你说的那些事我怎么一点儿也想不起来呢?"我问梅歌。

"你知道啊……,从月之街回到现世的话,所有的记忆都会失掉,这也是为了保护这里……"梅歌继续解释道:"可是,她还在等着你啊!"

"这可真是个有趣的故事呀!"哥顿这时乘另一圆台从下面升上来了。

"哥顿!"我惊叫道。

"我也看你不是普通的旅行者,原来是你抢走了我的新娘。她本来是我的新娘呀!"哥顿看着露伊丝的石像叫喊着,"哼,现在什么都不要紧了,因为我已经来到这个必须由我来做支配者的镇了!象你这种障眼的家伙,就让我把你干掉吧!

"你要小心啊,他已经失去理性了。"梅歌提醒我要当心。

哥顿举起手中的长剑大叫着向我冲过来,我忙用斧柄招架,可哥顿的力量太猛了,我一个趔趄,啊地一声,退坐在地上。

"你以为那种东西可以打赢我吗?我拥有可以支配一切的力量!这个镇需要我。你完全不明白这一点吗?"哥顿狂叫道。

"你只是为了自己的野心,这个镇根本不需要你这样的人。"我站起身,手持斧头,做好了战斗的准备。

哥顿冲过来又是猛地一剑劈来,我将他的剑架开了。

"嘿嘿嘿……"哥顿将长剑横在当胸,冷笑着说道:"你拥有什么啊,没有了过去的记忆,也不知道自己该走的道路,你只不过是个孤魂野鬼而已,你连一点力量也没有啊!"

他再次狂叫着猛冲过来,我终于架不住,手中的斧子给他猛地一剑震飞了。

"糟糕!"我叫着,呆在了原地。

"你完蛋了,弗雷德。"哥顿冷冷地盯着我,举起了手中的长剑。

"住手!"格雷突然冲过来,挡在我和哥顿中间。"啊——!"哥顿的剑砍在了格雷身上,他大叫一声倒在我的怀中。

"啊——!"这声尖叫是梅歌发出的。

"格雷!"我叫着他的名字,将他缓缓地放在了地上。

"能够见到我的女儿,我实在感到很高兴……"格雷说完这最后一句话,便再也不出声了。

"格雷!"我抑制不住自己,叫道。

随即,一阵光芒发出,格雷消失了。

"哥顿!我不能饶恕你!"我已经怒火中烧。

"那又怎样?"哥顿用嘲讽的口气说。

"过去的记忆根本没有不重要,我这就要打倒你,即使真的变成了孤魂野鬼也不要紧!"我站起来,慢慢向他逼去,额头上的纹章发出了光芒。

"什么?"哥顿也惊得向后退去。

"月之街不可以交给你这种人,就是现世也不容你存在!"我脑海中浮现出许多被这冷酷的家伙所欺压的面容和我自己被他利用的景象,这新仇旧恨汇聚成一股无比强大的力量,"哥顿——!"我感觉全身的力量都集中于额头上,并从那纹章之中放出一道耀眼的光束,射向哥顿。

"啊——!"哥顿被这强大的光束打穿了,"我怎么会被这家伙打败……"在他的惨叫声中,这个恶贯满盈的家伙终于被消灭了。

"结束了……"我终于支持不住,跪倒在地板上。

"弗雷德……"这时梅歌来到我面前,轻声地叫道。

我抬头看着她,身体中有异样的感觉——我额上的纹章再次发光,一个穿白衫的与我一模一样的人,从我身体中走出来,连那额头上的纹章也随即消失了。

"这到底是怎么回事?"我吃惊地看着他。

"你看到的正是真正的你啊。"瑞这时开口了,

"那是没有失去记忆的你,也就是过去的弗雷德。"

这时,那个穿白衫的我同梅歌一起走到露伊丝的石像前——

"露伊丝把自己化成石像,一直在等待弗雷德的归来,期待着恢复生命的日子来临。"梅歌幽幽地对另一个我说道:"我就是她那强烈的意志所生成的幻影。现在,她的愿望实现了!"

说罢,梅歌便与那石像结合,石像慢慢恢复了,美丽的露伊丝终于活过来了。

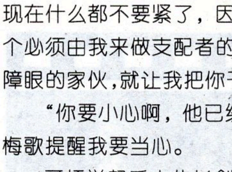
她走下石台,走到白衫的我眼前,他们紧紧握住了对方的手,脉脉地相望着,眼睛里只有对方的影子。这一刻对于他们来说,比任何时候都要珍贵,世界上任何事对于这一刻都不重要了!

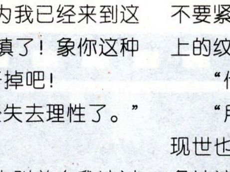
片刻之后,他俩双双走到我的面前,"全靠你,我和露伊丝才可以重聚。可是……"白衫的我先开口说道。

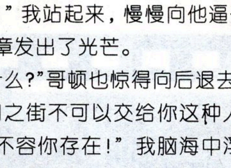
"……为了实现我俩的梦想,结果哥顿做了那些坏事,甚至连爸爸也……"露伊丝悲伤地说。

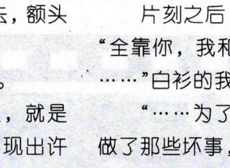
这时,月之塔开始震动起来。

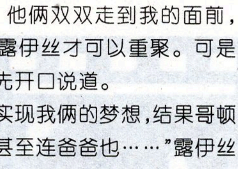
"时间不多了。"瑞在提醒我,"要是不阻止这个镇崩溃的话……"


梅歌将经过娓娓道来。


一对情人终于重逢了。


两人一同走到我的面前。


他们决定将这里建设得更好。


一切都已经结束了……

✲本页资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

“我们会引导留在这里的人。”白衫的我说道，“他们回到现世的事就交给我们吧。”

“我们会留在这里，”露伊丝说，“这个镇的一切将会有所改变，我们要用坚强的意志，把这里变成一个能让我们自由幸福地生存下去的小镇！”

“你只要踏进那边的纹章，就可以回到现世。”瑞指向另一个圆台上的发光处，“好了，展开你新的旅程吧！”

我最后望了一眼他们三人和四周我曾奋斗的地方，头也不回地大步向那发光处走去……

～第二章完～

尾声

那件事之后又过了四年，我不知怎的没有失去记忆而回到现世生活了这么久。当时发生过的事，到现在仍历历在目。是啊！那样不可思议的经历，无论怎样也无法从脑中消去。今天，我又回到雾之街，因为有些事情我想确定一下——雾之街的人们是不是都平安无事地回来了呢？只有这件事，在四年间，就象一层白色的迷雾一样在我的心中萦绕着。

啊！风车房，我的老朋友格雷在天堂生活得还好吧！我想镇上的其他从月之街回来的人都不会记得我的。

“哦，你好！我叫汉娜，欢迎你光临本店。本店将为你提供一流的住房和服务。您是旅行者吗？怎么没同妻子或女朋友一起来？……看我，又说多了，还不知您叫什么呢？”

汉娜也肯亲切待客啦！

“啊！你好。”罗丝仍是彬彬有礼。

“妈妈，要我帮忙吗？……哥哥，看我们的鲜花多美呀！”

“哈尔，去拿一束花送给这位先生。”

罗丝总是最善良的，而哈尔也长大能帮母亲做事啦！

“噢……，您要看病吗？请坐在这里，让我给你检查一下。……看您的气色，不象生病的样子哟。”

刁钻的摩斯医生对待病人真是亲切得很呢？

“唉，旅行者吗？你们那里现在流行什么样的钟表呀？看看我做的，好看不好看？”

哈，老迈克看着我特地带给他的精制表，那专注的神情与原先一样。

“哦，是你吗？”安东尼居然还记得我。

“你还记得我吗？”我注意到他的额上也没有那纹章，同我一样。

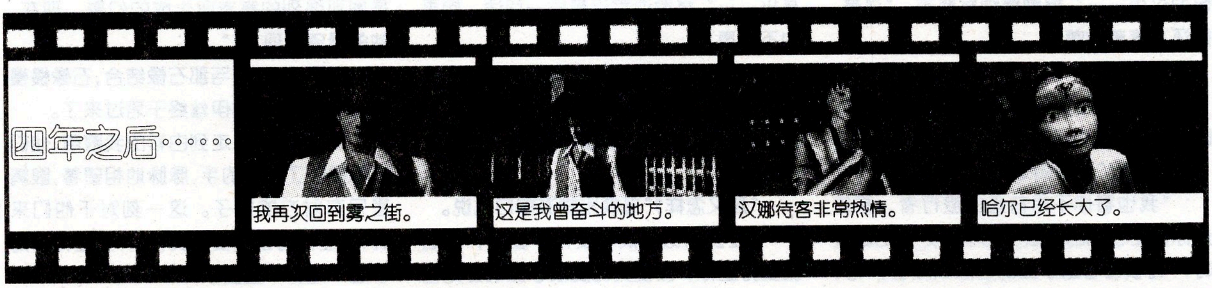
“嗯，我还记得当时那不可思议的事情。本来，我还想就此留在那里，不过要是那里就此消失了话，以后便不能再见到那样美丽的蝴蝶了。他们也答应我一件事！”

“答应你？你是说弗雷德和露伊丝吗？”

“当他们二人把那里变成一个真正能让每个人安居的小镇的时候，他们便会来找我到那里去。到时，我就能变成那样美丽的蝴蝶了。我的梦想已不再是痴人梦话了，弗雷德。呀……我还可以这样的称呼你吗？”安东尼望着我问道。

啊，看到镇上除了哥顿一伙之外，全都平安的回到家中，每个人都有额上的纹章，虽失去了过去的记忆，但都幸福地生活，我心里的迷雾散去，灿烂的阳光浮现出来。

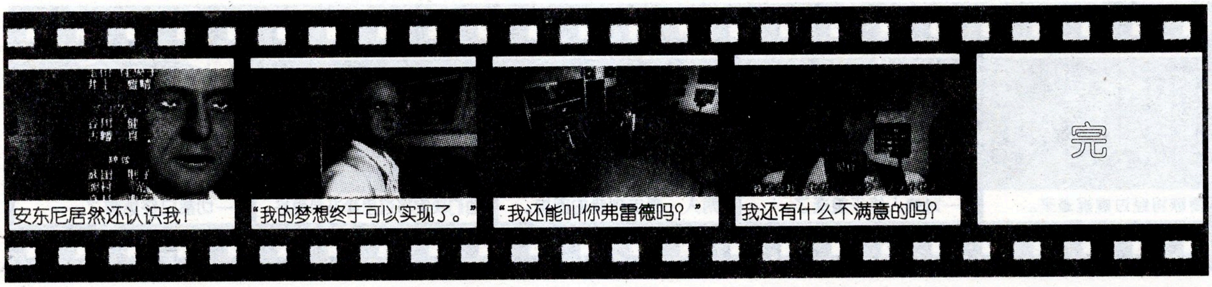
你看到我的微笑了吗？安东尼！那是我的回答……



我再次回到雾之街。 这是我曾奋斗的地方。 汉娜待客非常热情。 哈尔已经长大了。



母子俩幸福地生活着。 “先生您要看病吗？” 摩斯医生也是很和蔼的。 “看我做的手表怎么样？” 迈克神情与原先一样。



安东尼居然还认识我！ “我的梦想终于可以实现了。” “我还能叫你弗雷德吗？” 我还有什么不满意的吗？

音速之翼 特别版

超越音速 战翼之路

在街机及 N·G 上大受欢迎的热血飞行射击游戏《SONIC WIINGS》也光顾次世代了，PS 及 SS 上推出此款“SPECIAL”。



SS、PS 厂商 VIDEO SYSTEM　类型 STG｜媒体 CD－ROM

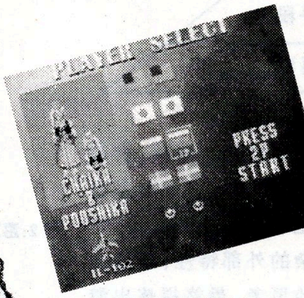


她将前三集集合起来而成为你面前的超级特别版！人物方面五队10名角色供你调遣，爆机后更可增至4人。机种方面，几乎每位人物在爆机后都会追加新飞机，令总数达到26架，武器也随之不同。版面方面，共有9关，但途中会有分支路线，这样爆机画面也不一样了，据说可达70种以上。

操纵美国、日本、俄罗斯、瑞典、联合国维和部队及北约军队，有隐藏的小兔战机和神秘人，真是令你爱不释手，全部爆机后的浩荡阵容，难怪港人称之为“STG界”99精之王”。玩过前几代的玩家也许对此作毁誉参半的是她又可让你重温以前的“四国战机”梦，不好的是似乎与系列作品改进不大，有些偷工减料的嫌疑。但毕竟还是款不错的游戏。

BEYOND THE SONIC AND TO THE VICTORY WINGS!!!

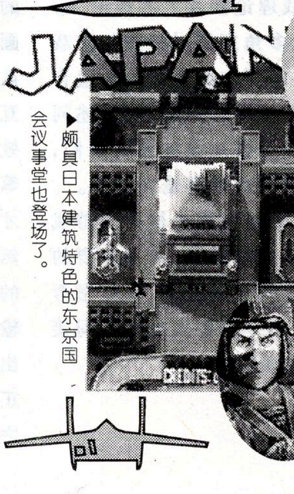




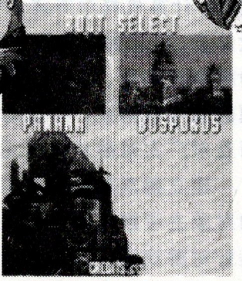
▲俄罗斯的姐妹也来维护和平了。



▲夕阳下的长岛，自由女神像的上空却是战斗……



▲颇具日本建筑特色的东京国会议事堂也登场了。


▲游戏中会有分歧点，好象是 RPG 呀。

责编/SHADOW PHOENIX

游戏理论研究(上)

文/叶展

编者按

清华大学自动化系的叶展同学将去美国留学，临行前将这篇稿子送至杂志社。他在校时和三几同窗好友制作了 RPG 游戏《红花会秘令》，去美国后将一边读书一边在一家美国计算机公司从事游戏编程，他希望有更多的读者能学好本领，投入到中国刚刚起步的游戏事业中，我们也希望叶展同学能早日学成归国，做中国游戏业的开路先锋。

成功的游戏设计者们应该能够而且必须超越直觉判断和草率行事，他们必然在设计中或有意或无意地遵循着某些准则，正是对这些准则的正确理解和灵活运用保证了一部游戏作品在商业上和艺术上的成功，而这些准则是以下列形式出现的：

1. 底层游戏理论及模型
2. 专门技术及艺术表达手段
3. 具体实践及反馈信息

构成了一种三层金字塔结构，如图：

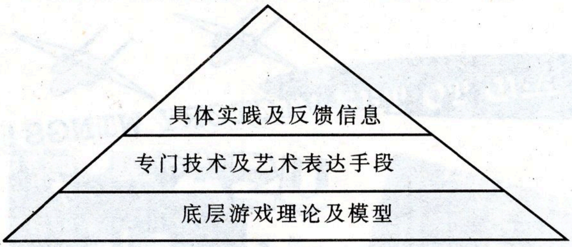


图 1:金字塔结构模型

其中游戏理论及模型构成了金字塔结构的底层。游戏之所以为游戏，不同于艺术形式或娱乐形式，必然有其自身内在的规律。游戏理论，顾名思义是有关游戏的理论。它应该能超越具体单个游戏的纷繁复杂的外部特性，对有关游戏最本质最共性的问题进行理性的思考，最终提炼出游戏的一般模型，确立游戏设计的多项准则，对游戏的设计开发工作起根本的指导作用。游戏理论涉及艺术理论、心理学、计算机科学等诸多领域，从多角度探讨游戏与游戏设计者、游戏者之间的复杂关系。分层次研究游戏所包含的科学技术层、艺术审美层、心理情感层等问题。对上述问题的思考和阐述，不仅对有志于成为游戏设计者的人们，而且对广大对游戏抱有无比热忱的游戏者都是有益的。

建立游戏理论的目的，不仅在于针对那个被称为游戏的对象去考察和阐述有关其性质的永恒真理，而更重要的是针对游戏设计者在设计实践出现的某些问题，通过思考找出某些解决办法来。本文所涉及的一切都直接地或间接地与当今游戏界的状况有着实际的关联。

1. 游戏模型

无论 RPG(角色扮演类)、SLG(模拟类)、还是 ACT(动作类)，透过游戏千差万别的外部特性，考察游戏本身和游戏者构成的统一的游戏系统，可以发现这是一个动态的多层模型系统。如图 2 所示。游戏本体包含游戏内核(内层)和交互层两层。通过交互层，游戏可以有效地向游戏者展示内层的某些信息，又能接受游戏者的输入，交互层是游戏者眼中所能见到的游戏。而内层对游戏者来说相当于一个黑箱，游戏者通过交互输入一定的行为，内层根据自己的内部机制产生一定的反应，又通过交互层输出。这种根据一定输入决定产生什么样输出的内部机制对游戏者来说是不可见的。一个设计出色的游戏必须要细心地隐藏内层的运行机制，因为内层的运行机制一旦泄露，游戏者完全掌握了其规律，游戏在游戏者眼中将失去一切挑战性和趣味性。则游戏的生命周期也就至此结束了。

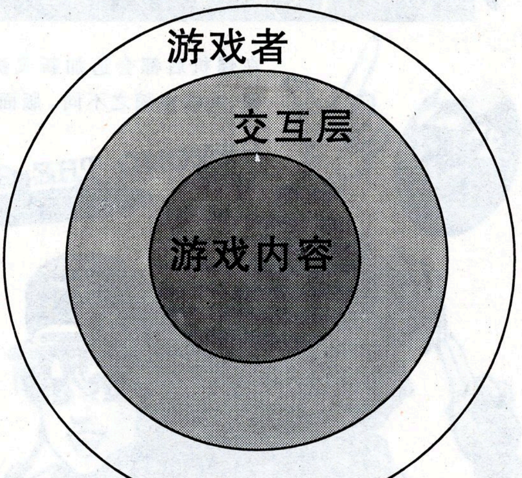


图 2:游戏系统分层模型

目前在游戏界存在的一种不良倾向，即忽略了游戏内核的设计，只注重游戏的交互层，甚至只注重属于交互层的一部分的外部效果，在 32 位机上许多游戏使用三维动画技术产生了令人瞠目结舌的视听效果，但被广大游戏者认为徒具外表，操作性游戏性则十分缺乏。因为游戏的交互层细分起来包括游戏的外部效果和操作性两部分。外部效果指展现在游戏者面前的画面、动画、音乐、音效和文字等。游戏者对外部效果是处在被动欣赏的位置。而操作性才是游戏所特有的使游戏者有一定主动性的关键内容。显然，游戏的操作性的重要性应引起设计者重视。而更关键的则是游戏内核，因为游戏的操作性只是决定了如何进行输入/输出行为，而并不决定输入/输出什么，决定输入/输出集及输入/输出响应策略的是游戏内核，它才是游戏真正的核心，才是游戏最深层次的灵魂，才是吸引游戏者为之废寝忘食的魔力所在，应把盲目投入外部效果的努力投

入到对游戏内核的严格设计审核上，拥有了优秀的游戏内核，才有发挥外部效果的可能性，否则游戏的外部效果将成为无源之水、无本之木。这一点迄今为止都没有引起大多数游戏设计者的重视，他们大多数都被外部效果这一叶所障目，不见真正游戏实质之泰山。于是赶潮流、追风头，正如 DOOM 系列成功后，产生了一大批 DOOM LIKE 的游戏；取得显著成功的 MYST 也产生了大量的模仿者。它们和原型作品同样具有精细的三维动画、动人的音响效果、具有神韵的对象，光线颜色俱佳的画面，总而言之在可视媒体素材上它们一样的丰富，但模仿者并未享受到与原著相同的欢迎度。而开发出著名的 MYST 的 Broderbund 在开发新游戏时，先做出游戏的工作原型，再利用 70 人花费数个月对其测试，这种原型是游戏的一个纯文本版本，而与媒体的开发无关。测试人员考察此纯文本版本，摆脱具体媒体效果的影响，以便游戏内部的运行机制和交互功能得到彻底的测试。测试的目的主要是看用户对游戏机制的反应，最终决定游戏的内核是否真正吸引游戏者，值得去为它加上媒体的绚丽的外壳，进行实际的开发工作。

最后着重强调由游戏分层模型引出的第一条游戏设计准则：

决定游戏成功与否的永远都是游戏的内核而非游戏的外部效果。在游戏的设计中，特别是前期设计中，应给予游戏的内核足够重视，不要贪多求快、盲目地过早进入具体的外部效果设计。

2. 游戏的情感世界

倘若一部游戏不能使游戏者获得某种深层的情感，那么它所受到的欢迎程度将是有限的。在确定了具有竞争性的游戏内部机制后，下一步需要考虑的就是游戏的情感世界，实际上是特定游戏者群的情感世界。下面要讨论的是游戏采用何种手段使游戏者获得情感体验，我们将会看到游戏独有的虚拟情境，以及普遍存在的焦虑产生及释放过程，还要附带提及期待及悬念问题。

2.1. 虚拟情境

如果一件制造品的设计意在激起一种情感，并且不想使这种情感释放在日常生活的事务之中，而要作为本身有价值的某种东西加以享受，那么，这种制造品的功能就在于娱乐。娱乐并不实用而只能享受，因为在娱乐世界和日常事务之间存在着一堵滴水不漏的挡壁，娱乐所产生的情感就在这间不漏水的隔离室里自行其道。游戏作为一种娱乐形式，也存在着自己的情感隔离室，称为虚拟情境。

游戏是以不干预实际生活的方式释放情感的一种方法，为了使情感可以不影响生活地释放出来，必须创造一种虚拟情境。所谓“虚拟”情境被理解为情感会因为被释放而“接地”，它不会涉及到那些在实际生活条件下会涉及到的种种后果。在现实生活中，如果一个人要表示对另一个人的仇恨，朝他挥舞拳头进行威胁等等，通常他会被认为是一个危险人物，而对被他威胁的那个人来说是尤其危险的；于是那个人会采用种种步骤来保护自己：或平息前者怒气，或申请警察的保护。如果人们认识到不会出这类事情，生活将照样进行，那么，在其中表现愤怒的哪种情境就被称为虚拟情境。

为了在游戏和实际生活之间比较，我们可以把情感分成两部分，显然在游戏者游戏过程中，情感本身被当做目的加以对待；而在现实生活中，情感本身不是目的而是后果。现实生活中的情感也许会渗入游戏的虚拟情境的情感中，而游戏的虚拟情境中的情感不会影响到现实生活中来，因为在游戏中它们已经被“接地”释放了。

2.2. 焦虑及其释放

从动态观点来考虑，任何情感在其存在过程中都有两个阶段：负荷即兴奋阶段，以及释放阶段。一种情感的释放，是在那种情感的推动下完成的动作，借助这一动作我们就消除了那种情感，也就使我们自己从情感释放以前加在我们身上的紧张中解脱出来了。与此对应，虚拟情境的主要任务主要有两个：

1. 唤起游戏者某种情感
2. 在那种情感的推动下完成某些动作，借助这些动作最终消除那种情感

这正是游戏的独特性。我们发现很有趣的现象：在游戏中我们获得的愉悦和兴奋，其实是在一个高度负荷的情感释放过程中获得的，游戏也为这种释放过程提供了虚拟情境（场所）和游戏行为系统（手段）；而产生这一高度负荷的情感及其所带来的焦虑、紧张等不适感的恰恰正是游戏本身。游戏本身在扮演一个“双簧”的角色，它实际上在一定程度上“玩弄”了游戏者。这一点与音乐带给我们的情感体验是一样的，在交响乐作品中，作曲家通过反复重现一个旋律片段，使我们进入某种情感体验，但随着旋律重复的继续，我们开始期待着它的变化和完成，产生疑惑、焦虑的情绪，随着时间的流逝，听众的紧张度越来越大，迫切需要从这种精神状态中解脱出来，这时作曲家等待听众的紧张度达到承受的极限，马上使用与上一个旋律截然对立的另一个旋律来打破上一个旋律，从而使听众从某一个感情的高点跌落下来。获得强烈的解脱感。在 RPG 游戏中，为了让游戏者最终获得打败大魔头的快感，游戏往往通过无休止的三、四流小妖反复进攻游戏者，在游戏者长时间的鏖战中增加焦虑和紧张感，而游戏设计者也适当掌握着度数，达到一定阶段后，游戏者最终通过艰苦战斗获得胜利，产生无以名状的快乐。

因此我们看到，游戏的目的在于产生确定的、预期的效果，即在某种类型的游戏者身上唤起某种情感，并在虚拟情境内释放这种情感，情感释放使游戏者获得快乐。游戏设计者把通过唤起某些情感来取悦游戏者作为自己的任务。整个游戏过程中，游戏者将体验许多个这样的焦虑—释放过程，他的情绪也处于波动之中，被游戏设计者灵活调动、层层推进，见图 3。

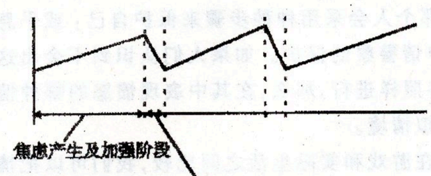


图 3:游戏者在游戏过程中焦虑及其释放过程

2.3. 期待、悬念

游戏的一个重要组成部分是不可预见性，由此产生期待与悬念。游戏者在游戏前对游戏的最后目标将是什么有一个大概的感觉，但是关于当前这个过程将怎样带他到达那里，在途中将遇到什么曲折和障碍，他是不能断定的。游戏者在游戏中由于并不知道游戏内核的运行机制，因此对于自己动作的结果有一种忐忑不安的期待。在所有的游戏中，游戏者总是通过经验实现对不可预测性的抗争。从不可预测性上看，游戏可分为两种，一种称为技能游戏，另一种称为机会游戏。前一种游戏的内部运行机制是确定的，不可预测性产生的原因是由于游戏设计者故意隐藏了运行机制，游戏者可以最终通过对游戏运行机制的理解和控制(即某种技能)解除这种不可预测性。而后一种游戏中游戏本身的运行机制具有模糊性，具有随机因素，不能完全通过对游戏机制的解码消除不可预测性，游戏动作产生的结果是机会的。

期待是在与特殊的游戏规律相联系中发展起来的习惯反应。游戏者不断根据自己的期待决定动作，在根据动作结果修正期待，如果期待长期偏离则产生紧张、焦虑感。在游戏中，期待和对期待的控制很有意义。不能使游戏者的期待完全落空，这将使游戏者产生严重的挫折感，也不能使游戏者的期待完全应验，否则游戏将失去不可预测性。应该时而使游戏者的期待变成精确的结果，使其增强信心，获得欣喜；时而抑制游戏者的期待，使其产生疑惑，疑惑的时间持续越长，悬念的情绪就愈强烈，建立起来的悬念紧张度越大，由解决引起的情感上的解脱感就越强。悬念产生的价值不在其本身，而在于随之而来的解脱。期待、悬念及其解除过程实际上与焦虑、释放过程是相对应的。只不过一个更偏重于经验方面，另一个更偏重于情感方面。

最后着重强调由游戏的情感世界引出的第二条游戏设计准则：

在虚拟情境中要故意制造某种情感的负荷，使游戏者产生焦虑、紧张情绪，然后巧妙地调动引导游戏者，最终使其解除焦虑状态，产生高度的解脱感和兴奋感。同时要针对游戏者的期待，适度产生悬念对抗游戏者不断增长的经验，使其能感到游戏处于一种动态的变化中。

3. 游戏的行为系统

游戏的行为系统，实际上是游戏内部运行机制决定的游戏的输入/输出集，它决定了游戏者在特定的游戏系统中可以做什么，不可以做什么。游戏行为系统的功能就是作为情感释放手段，它也是游戏交互性的重要组成部分。

3.1. 封闭系统

任何游戏的行为系统，都是一个封闭系统。游戏者所具有的选择能力和处理能力都被严格限制在这一封闭系统中。这个封闭系统具有自己特有的反应机制，对应一定的输入产生一定的输出。

一个封闭的行为系统有两个组成要素：交互手段(输入/输出手段)，交互法则(输入/输出映射关系)。

3.2. 交互手段

目前我们所熟知的与计算机交互的手段，如：菜单、窗口、鼠标操作等。都是建立在计算机科学与技术前一阶段研究的基础上。象前面列举的构成GUI(图形用户界面)的诸要素，就是先在大学的实验室中得到实验与应用，后来成为工业界的实际标准。而作为软件中对市场和底层技术反应最快的游戏软件，往往最早应用这些研究成果。当然目前的交互手段有很大局限性，带有太大的计算机色彩，象键盘、鼠标，VR 战士们是不应该通过一连串乱七八遭的按键(按键的设定就是一个稳定的封闭的行为系统)出拳的。目前很热门的研究领域如：人机交互(Human－Computer Interaction)，虚拟现实(Virtual Reality)，如能突破技术难关，则比之现在的交互手段将会有很大进步直至飞跃，将使我们置身于梦幻般的虚拟游戏世界，带来强烈的临场感受。这样一个虚拟的物理世界和一个虚幻的情感世界结合在一起，将产生一门最具震撼力的娱乐形式，其表现力将使电影、电视相形见拙。当然这大概是很远的将来的事情了，因为技术上的难度很大。(虚拟现实系统的实时处理能力和游戏故事情节多线拓扑结构及其数据组织是为游戏增添更大自由度的两个最大的瓶颈，此不赘述)

3.3. 交互法则

作为行为系统第二个要素的交互法则(输入/输出法则)，应该具有一定的动态性，也就是说在游戏者游戏过程中，游戏行为系统的反应机制从来都不是一成不变的。游戏者在游戏过程中通过学习、运用、获得反馈，内部机制。这时游戏应该改进反应机制，迫使游戏者调整自己的学习—反馈—掌握—运用曲线，基本保持游戏的全程新鲜感。

当然反应机制应该采用渐改的方法，向下兼容、渐进发展的行为模式，现在的经验是将来可用的、有用的，但将来的情况又不是现在的经验完全对付得了的。即现在是将来的真子集。

第三条游戏设计准则：

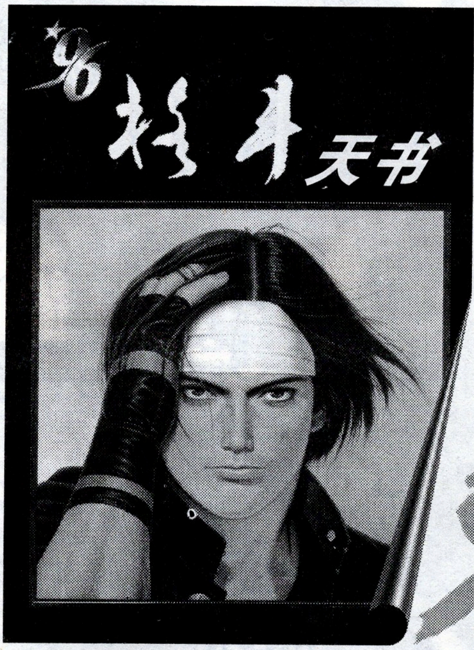
游戏的行为系统是一个封闭系统，但不是一个静态系统，应采取向下兼容、渐进发展的行为模式，使游戏尽可能不被游戏者"琢磨"透，使其尽可能长地具有挑战性。

(未完待续)

大动干戈　大吹法螺　大快朵颐　大饱眼福

96 格斗天书

将于一九九六年十二月二十五日圣诞平安夜出版



必杀！

《论尽江湖通讯社》最新消息：

“天下第一武道大会”将于一九九六年十二月二十五日圣诞夜揭幕。届时天下各路格斗高手穿越时空，跨越国界互换英雄帖。大块吃肉，大坛喝酒，等秤分金。热血贲张，豪气干云。秘宝绝杀，谁与争锋！为纪念这场令人神仪的世纪之战，以《'94》《'95 典藏本》享誉闯关族的《电子游戏软件》杂志社重披战袍，为“至尊”二字不惜心力、财力、智力，特编辑《九六格斗天书》以赞誉胜利者，告慰失败者。

大江东去，浪淘尽千古风流人物！

……

作为近年来最为玩家喜爱的格斗游戏，因杂志篇幅有限，虽在不定期的“格斗天书”中登出，许多内容不得不分期连载，也一直没有为格斗游戏作一个系统化的讲解。《九六格斗天书》总括游戏业界近年来的知名游戏及新作。包括十大经典系列名作，三大 3D 格斗系列名作，20 余款流行作品及最新作品。共计超过 60 款格斗游戏。

《天书》对以前刊登过的格斗游戏内容，不仅对人物，招式的名称前后矛盾之处做统一的处理，对错误的出招，秘技作大量修订和补充，而且新补游戏系列发展源流史，厂方游戏背景资料，进行全新的演绎。

《九六格斗天书》16 开，全书共黑白页 192 面，全部高级胶版纸；彩页 36 面，128 克进口铜版纸；封面 157 克铜版纸复膜，平印胶装。 经典印刷，永久珍藏。

每册 23 元

本刊仍循旧例，照顾读者利益，邮购优惠价每册 20 元（含邮费，挂号费）邮购地址及办法见第 19 页。

优惠日期：即日起——12 月 15 日

当平安夜的钟声敲响，谁人还在秋叶寥落，雪花飘飞的街道流浪！ 就是他们，一群侠骨柔情的勇士们。还有我们——这群流连于 GAME 中的闯关族，望穿秋水去吧！

5位新角色加入

总计 18 位 ZERO 战士!!!

文/特工黄

机种:ARC,PS,SS,SFC

厂商:CAPCOM



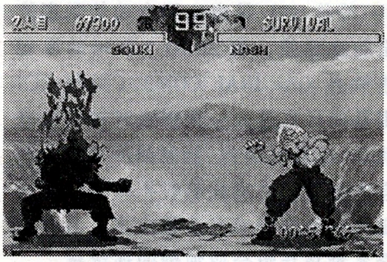
更加完善的 ZERO 2 系统



CAPCOM 的重磅炸弹《街霸 ZERO 2》相继在街机，次世代主机 PS，SS 上登场，在 1 代中包括三名隐藏角色在内一共只有 13 名角色，略显单薄，而 2 代中增加了五名新角色，比以前的《SSF2 X》还多一名，共 18 名，前作中三名隐藏人物，豪鬼，VEGA 和 DAN 现在可以直接选用了。



▲十八名新旧角色均可直接直接选用

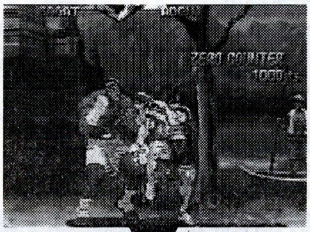


▲背景和人物都经过全新的绘制，更加华丽了

ZERO 反击技由一种增加为两种

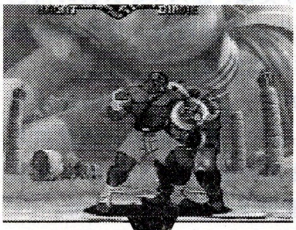
在防御瞬间输入←↙↓・拳/脚（面向右方），就可使出拳系或脚系的 ZERO 反击技，拳系反击技主要用于对空，脚系反击技则主要用于对地。

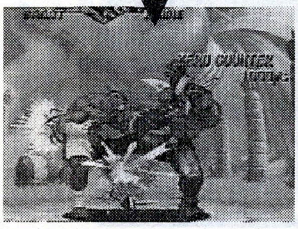
这是拳系的反击技



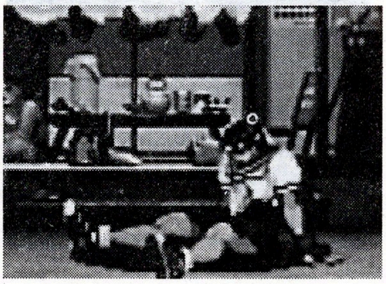


这是脚系的反击技





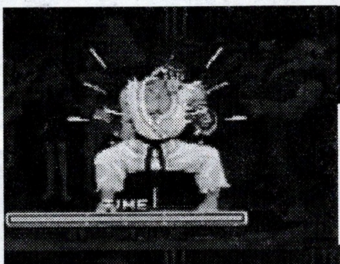
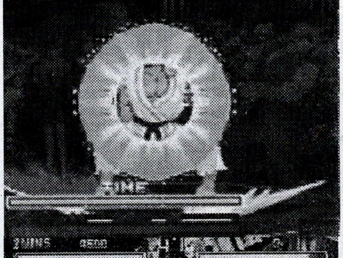
具有更多的胜利、失败及挑衅姿式







独具特色的原创连续技

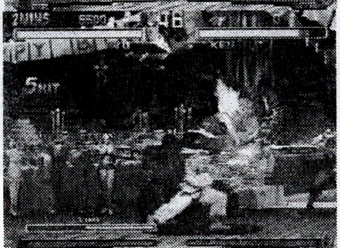
◀发动 OC，进入无敌时间并强行中止对手动作。



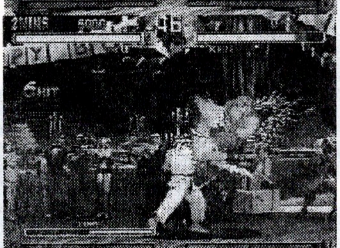
◀先用旋风脚使对手浮空



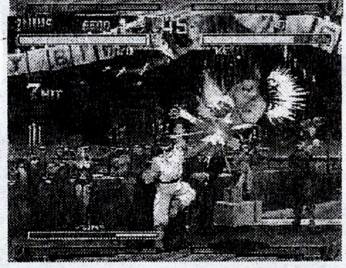
◀蹲下重拳使对手上升



◀用必杀技波动拳



◀再用站立重拳追击



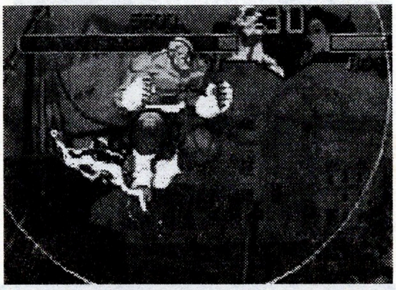
◀最后以升龙拳结束

ORIGINAL COMBO

原来的超级连续技 SUPER COMBO(简称 SC)是由电脑自动使玩家使出的连续技，而 ZERO 2 新增的原创连续技 ORIGINAL COMBO(简称 OC)则是让玩家进入一个限定时间的特殊状态，这段时间内，玩家的所有攻击都会大幅度减去招式的收招时间，可作出连续的拳脚或必杀技攻击，自由组合各种技巧组合成独创的连续技。

使用方法则是非常简单，只要在有 LEVEL 1 以上能量时同时按下两拳一脚或两脚一拳便可使出，使用时会根据不同的 LEVEL 而有不同长短的时间计，而随着时间的减少能量槽内的能量将逐步耗光。

OC 可在地面或空中发动，而且进入 OC 后角色会进入持续前进的状态，中途不可以后退，跳跃，也不可以使用普通投技及采取防御动作，这几点玩家一家要牢记，否则就会不知所措啦！



▲也可以在空中发动 OC。

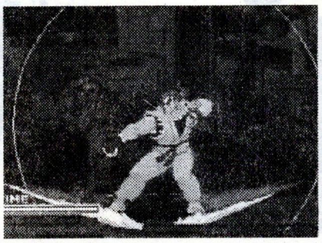
OC 的无敌时间和强迫中止特性

和 SC 类似，进入 OC 状态的角色会有一段完全无敌时间，准确把握这段无敌时间就能避开对手攻击。

OC 的另一大特点就是能强迫中止地面上的对手除防御和普通投技外的所有动作并使其陷入防御不能状态，从而能给予对手致命的反击。

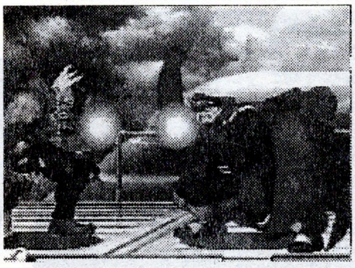
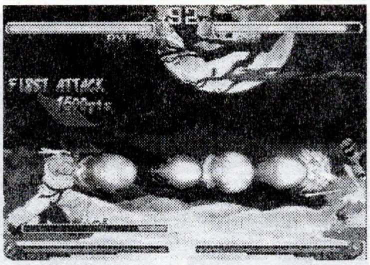



◀利用 OC 发动瞬间的无敌时间可避过对手的攻击，再乘隙反击。



◀近身发动 OC 的丹成功中止了塔尔锡的动作，并使其防御不能。

连续使用飞行道具不再是梦想

◀▶进入 OC 后指令系和蓄力系的飞行道具都具有连续发行的能力。



特	樱花踢	→ + 中脚
必	波动拳	↓↘→ · 拳(可按 1 – 3 次)
	盛樱拳	→↓↘ · 拳
	春风脚	↓↙← · 脚
超	真空波动拳	↓↘→↓↘→ · 拳(1 – 3)
	乱樱	↓↘→↓↘ · 脚(1 – 3)
	春一番	↓↙←↓↙← · 脚(1 – 3)

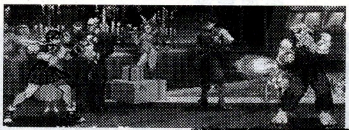
樱的全名是春日野樱，是一名血液充满了格斗家意识的女高中生，其不输给男生的豪爽性格令到她经常出手，将企图轻薄她亦亲亦友的同学千岁惠的坏份子收拾，某天，樱看到了四海为家，满脑子除了格斗外什么也没有的“贫乏格斗家”隆，便被他深深的吸引着，于是从他的波动拳，升龙拳等演变成适合自己的招式，同时展开了她寻找隆之旅程。

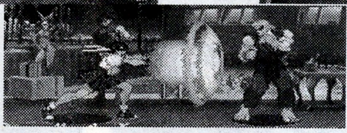
樱

新战士

春风脚



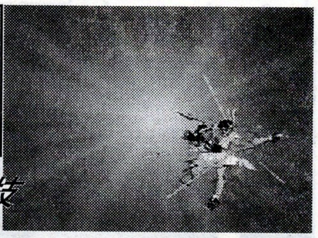


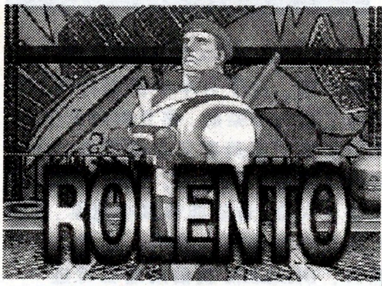


▲▶只按一次拳键波动拳能有很长的距离，连续按键则距离变短但威力更大

唯一攻击脚部的超必杀技

春一番





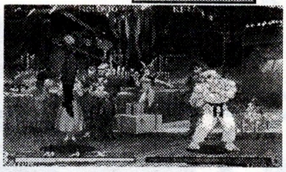
特	虚幻棍	→ + 中脚
	闪电棍	(空中) ↙/↓/↘ + 中脚
	高跳	↓↑
	棍支地	(着地时)脚 × 3
必	救国螺旋拳	↓↘→ · 拳(可连续三次)
	刺客击	→↓↘ · 脚 · 脚
	湄公河突击	拳 × 3 · 着地后再按拳
	湄公河空袭	↓↙← · 拳 · 拳
	湄公河三角击	↓↙← · 脚 · 拳/脚
超	威力俘虏	↓↘→↓↘→ · 脚(1 – 3)
	扫雷专家	↓↙←↓↙← · 拳(1 – 3)

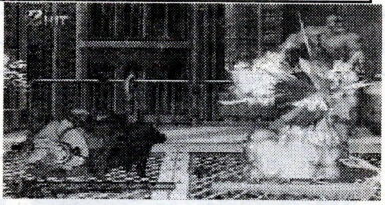
来自《快打旋风》第四关头目的 ROLENTO，是一名对军事异常狂热的军统主义者。在 MAD GEAR 惨败给 CODY，凯及 HAGGER 三人后，ROLENTO 便离开组织并独自向其军统的构想进发，除找到不少部众外，还增强了本身的实力，力求将仇家凯打倒，以及在 HAGGER 市长手上，重夺 METRO CITY 的操制权。

罗兰多

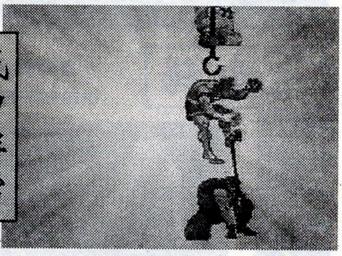
新战士

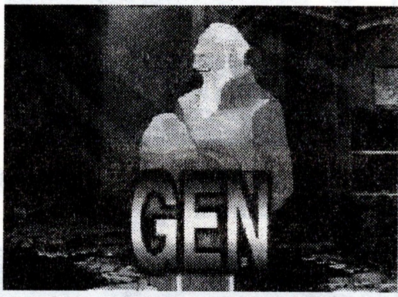
刺客击





威力俘虏





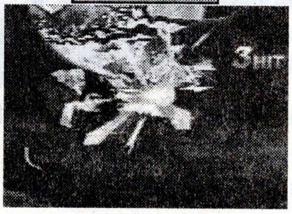
	丧流（3 个拳同时按）	
必	百连勾	拳连按
	逆泷	→↓↘ · 脚(脚连按)
超	惨影	↓↘→↓↘→ · 拳
	死点咒	↓↙←↓↙← · 拳
	忌流（3 个脚同时按）	
必	蛇穿	←蓄→ · 拳
	徨牙	↓蓄↑ · 脚
超	蛇咬叭	↓↘→↓↘ · 脚(1 – 3)
	狂牙	空中↓↙←↓↙← · 脚(1 – 3)

拥有两种不同流派武术 · 丧流和忌流的元师傅，曾经在《街霸 1》里中国第二关登场，是香港黑社会的御用金牌杀手，一名能够以赤手空拳将对干掉的暗杀者，人称“血斗百战，元无敌”。元的超级杀着“死点咒”是一种攻击对手“交感”、“合谷”和“神门”等主要穴道的招式，到指定时间后便会产生效力，令对手动弹不得，充满了杀戳的美学。

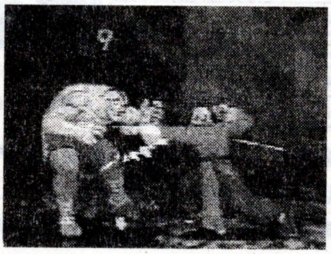
元

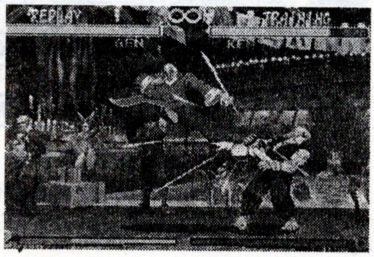
新战士

逆泷

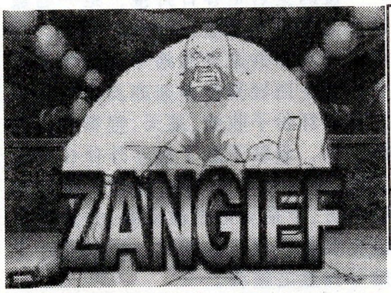


▶中了死点咒后，对手的体力会不断减少，若数字到0时仍未击中对手，就会气绝。





 ■本页部分资料由香港《GAME PLAYERS》授权转载

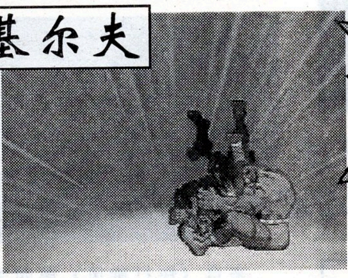


必	螺旋打桩	近身摇杆一圈 · 拳
	双截旋风掌	三拳同时按
	快速旋风掌	三脚同时按
	原子弹爆炸	近身摇杆一圈 · 脚
	飞行炸弹	远处摇杆一圈 · 脚
	碎金掌	→↓↘ · 拳
超	终极原子弹爆炸	摇杆二圈 · 拳(1－3)
	俄罗斯空投	↓↘→↓↘ · 脚(1－3)

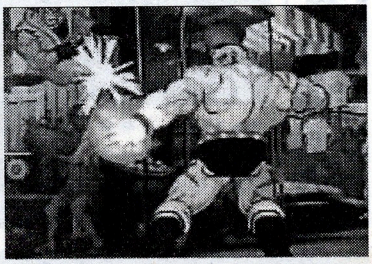
身为俄罗斯格门界先驱份子的ZANGIEF，拥有钢铁一般的胴体，是一名以摔角技巧为主的格斗家。由于他会花费不少时间与精力去钻研其它人的技巧，因此往往能看准对手的破绽来给予重击，而当他在感到必杀技螺旋打桩已到达极限时，在龙卷风的唤醒下创造了新的必杀技——终极原子弹爆炸，也同时开始了他挑战世界列强的旅途。

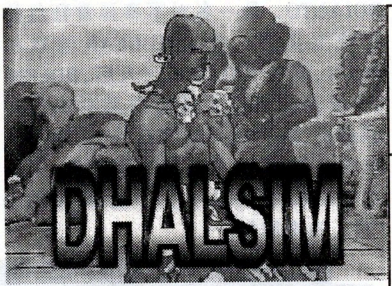
桑基尔夫

新战士









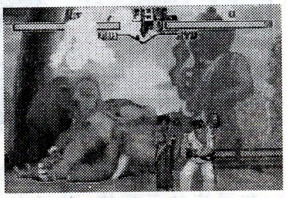
特	螺旋头突	空中↓＋重拳
	螺旋脚突	空中↓＋脚
	瑜珈逃遁	倒地前↓↙←＋脚
	空中挑衅	空中按 START
	瑜珈打击	←＋轻拳按住
必	瑜珈火球	↓↘→ · 拳
	瑜珈大火	→↘↓↙← · 拳
	瑜珈天火	→↘↓↙← · 脚
	瑜珈隐身(前)	→↓↘ · 拳×3/脚×3(可空中)
	瑜珈隐身(原处)	←↓↙ · 拳×3/脚×3(可空中)
超	瑜珈神火	↓↘→↓↘→ · 拳(1－3)
	瑜珈脚鞑	↓↘→↓↘ · 脚(1－3)

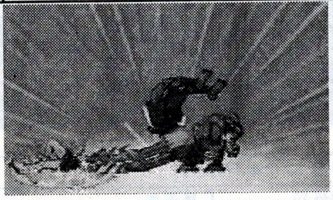
DHALSIM是一名居住在恒河流域的修行僧，由于自半年前起村民们纷纷患上流行传染病，终日倒卧于床上，而所需要的医药费又非常昂贵。为了替村民们筹集医药费，他只身参加街头格斗大会，希望能够赢得冠军，取得大笔奖金来作医疗费用。经过一轮冥想后，DHALSIM就借助瑜珈奇迹——火神雅古里之力，籍以增强自己的火炎力量，最后便和年仅17岁的妻子莎莉道别出发。

达尔锡

新战士

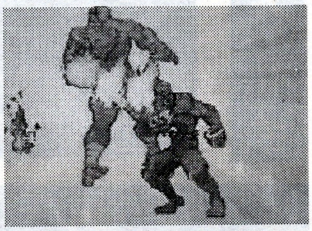
▼瑜珈隐身可以在空中使用





火神

赐予我力量吧!!



十三名ZERO战士再战街头



特	锁骨割	→＋中拳
	旋风脚	→＋中脚
	伪波动拳	↓↘→ · SELECT
必	波动拳	↓↘→ · 拳
	升龙拳	→↓↘ · 拳
	龙卷旋风腿	↓↙← · 脚
	空中龙卷旋风腿	空中↓↙← · 腿
超	真空波动拳	↓↘→↓↘→ · 拳(1－3)
	真空龙卷旋风腿	↓↙←↓↙← · 脚(1－3)



▲能迷惑对手的新技伪波动拳，让人想起霸王的奥伪旋风烈斩

▼这是隐藏人物——终于领悟了杀义之波动的

杀意隆



隆

隆跟随已故师匠·豪拳修行多年，领悟了操纵身体内气流动的“气功法”，从中参透出必杀技“波动拳”的精髓，将泰拳中传说的帝王SAGAT打败，过了几个月后，独自在深山荒寺环境里修炼的隆，听到了有关使用谜之力量格斗家的传闻，为了要亲自确认这件事情的真伪，隆于是再度踏上旅程。



特	鹤脚落	↘+重脚
	鹰爪脚	跳跃中↓+中脚
	旋圆蹴	→↘↓↙←·脚
必	百裂踢	脚连按
	气功拳	←↙↓↘→·拳
	天升脚	↓蓄↑·腿
超	千裂脚	←蓄→←→·脚
	霸山天升脚	↙蓄↘↙↗·脚(1－3)
	气功掌	↓↘→↓↘→·拳(1－3)

春丽

身为国际刑警的春丽，对于一直独自调查案件的父亲，最近突然和她失去联络令她感到非常担心，于是便亲自去打听父亲的下落。几经波折，当春丽得悉其父是追查着巨大毒品集团时，她感到事态的严重性，于是便立刻对这个组织进行调查。



特	前方转身	↓↙←·拳
	稻妻割	→+中脚
	前倒	↓↘→+SELECT
必	波动拳	↓↘→·拳
	升龙拳	→↓↘·拳
	龙卷旋风腿	↓↙←·脚
	空中龙卷旋风腿	空中↓↙←·腿
超	升龙裂破	↓↘→↓↘·拳(1－3)
	神龙拳	↓↘→↓↘·脚(1－3)

肯

和主角隆同样是豪拳的入室弟子，跟他道别后拳便独自到美国去，以不断参加街头战斗来赚取金钱及锻炼自己。在那儿肯将其体术及气功法磨炼得远胜以前，而当他得知隆打败了泰拳王SAGAT之时，便决定返回日本去找这个“永远的对手”来比试，以证明本身拥有的实力。



特	虎击破	→+中拳
	朝天脚	↘+中脚
必	虎烈踢	↓↘→·脚
	猛虎膝	→↓↘·脚
	虎牙击	→↘↓↙←·脚
超	猛虎连踢	↓↘→↓↘·脚(1－3)
	猛虎连拳	↓↘→↓↘·拳(1－3)

阿顿

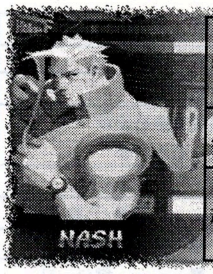
曾经挑战泰拳中传说的帝王SAGAT，而一度落败的泰拳手ADON，在那场比赛后正式拜了SAGAT为师，但无损他打倒SAGAT的决心。在往后的日子里，ADON虽然一次又一次的败阵，可是他却逐渐成长起来。当ADON得悉SAGAT输给隆时，有感他令泰拳蒙羞，因而愤然离去，并立下决心将SAGAT打倒，重振泰拳的声誉。



特	武神狱锁拳	轻拳·中拳·重拳·重脚
	首碎	→+中拳
	镰蹴	↘+重脚
	肘落	跳跃中↙/↓/↘·中拳
必	武神旋风脚	↓↙←·脚
	武神击落	↓↘→·拳·拳
	疾风脚	↓↘→·轻脚·脚
	影捞	↓↘→·中脚·脚
	首狩	↓↘→·重脚·脚
	崩山斗	↓↙←·拳
超	武神刚雷脚	↓↘→↓↘·脚(1－3)
	武神八双拳	↓↘→↓↘·拳(1－3)

凯

凯是武神流忍术第38代传人，是空的徒弟，经上次与MAD GEAR的战斗，虽然最终也能将好友的女朋友救回，可他却感到自己的不足，于是便将较形式化的古武术改良，成为更适合实战的武功——凯创出了属于自己的对空技“武神八双拳”。



特	横鞭棍	→+重拳
	反跃踢	←或→+中脚(蹲防不能)
	踏步踢	←或→重脚
必	音速手刀	←蓄→·拳
	脚刀	↓蓄↑·脚
超	音速爆破	←蓄→←→·拳(1－3)连按
	十字火炎爆踢	←蓄→←→·脚(1－3)
	连环脚刀	↙蓄↘↙↗·脚(1－3)

纳什



美国空军上尉，古烈的战友，在军队中是数一数二强的，知识与经验两者兼备的优秀战士。当他知道了有人在军队里贩卖毒品，便被上头委派去调查在幕后存在的组织，为了要彻底解决军中的毒品问题，NASH于是便单独出发去展开调查。



特	泰山压顶	跳跃中↓+重拳
必	公牛头槌	←蓄→·拳
	爆钉锤	同时按二个以上拳或脚
	地狱链球	近距离摇杆一圈·拳
超	锁头技	摇杆转一圈·脚
	陨星连击	←蓄→←→·拳(1－3)
	公牛复仇	↓↘→↓↘·拳/脚(1－3)

伯迪



极度凶残和卑劣的大块头战士伯迪，是一名被正统格斗界所遗弃了的男子，每日都在英国的酒吧中虚耗日子。直到他得知巨大毒品集团SHADOW的存在，为能够打出名堂，于是便四出挑战各界格斗家，籍以增加SHADOW对自己的评价。

 ■本页部分资料由香港《GAME PLAYERS》授权转载



特	下铲脚	↘＋中脚
必	灵光斩	↓↙←·拳
	灵波动	←↙↓↘→·拳
	灵力投	→↓↘·拳
	灵光螺旋挫	↓↘→·脚
超	超灵波动	↓↙←↓↙←·拳(1－3)
	超灵力投	↓↘→↓↘·拳(1－3)
	超灵幻灭	↓↘→↓↘·脚(1－3)

罗丝



罗丝持有能够将人间的精神力量物质化的超能力，作为一名意大利占卜师，当她感到巨大的邪恶力量出现时，为了要将这股邪恶力量持有者永远封印于黑暗之中，便出发去担当其“最后的使命”……



特	天狗行	(倒地时)←↙↓·脚
	后转移动起	(倒地时)→↘↓·拳
必	地狱	↓↘→·拳
	佛灭	近距离摇杆一圈,拳
	耐久	近距离摇杆一圈,脚
	白刃	→↓↘·脚
超	冥土之礼	↓↘→↓↘→·拳(1－3)
	天宙刹	近身摇杆两圈·拳(1－3)

苏杜姆

整日穿着奇怪服装的 SODOM，原本是暴力集团 MAD GEAR 的干部级成员。自从组织被凯等人打跨后，SODOM 便黯然离开，到日本去重新学习日本武术。学毕后 SODOM 便再度返回美国去，为了再度令 MAD GEAR 兴起而四出找寻伙伴，与凯的战幔亦再次掀起。



必	上虎波	↓↘→·拳
	下虎波	↓↘→·脚
	猛虎升空拳	→↓↘·拳
	虎膝顶	→↓↘·脚
	猛虎绝灭杀	↓↘→↓↘·脚(1－3)
超	加农虎波动	↓↘→↓↘→·拳(1－3)
	猛虎突击蹴	↓↙←↓↙←·脚(1－3)

沙卡特

肩负了泰拳中传说的帝王称号的沙卡特，竟然被名不称传的东洋人打倒，对他来说简直是一种极大的屈辱，而遗留在他身上的除了屈辱及憎恨外，还有一道覆盖着他整个胸口的疤痕。上一次他将夺去其目的男子打倒以报仇雪恨，今次为了将隆打败，因而苦练了新必杀技猛虎升空拳，誓要一雪前耻。



特	前转挑衅	↓↘→·START
	后转挑衅	↓↙←·START
必	我道拳	↓↘→·拳
	晃龙拳	→↓↘·拳
	断空脚	↓↙←·脚
超	震空我道拳	↓↘→↓↘→·拳(1－3)
	晃龙烈火	↓↘→↓↘→·脚(1－3)
	必胜无赖拳	↓↙←↓↙←·脚(1－3)
	挑衅传说	↓↘→↓↘→·START

丹

为了要替因夺去 SAGAT 右眼而被杀死的父亲报仇，丹于是远渡重洋到日本去，跟随隆、肯的师傅豪拳习武，可是却被发现了全身所散发出的憎恨感而被逐出师门。后来，当丹得悉 SAGAT 被一名东洋人所打败，于是便收拾行装出发，到泰国去报仇雪恨。



特	头盖破杀	→＋中拳
	旋风脚	→＋中脚
	天魔空刃脚	跳跃中↓＋中脚
	前方转身	↓↙←·拳
必	豪波动拳	↓↘→·拳
	斩空波动拳	空中↓↘→·拳
	灼热波动拳	→↘↓↙←·拳
	豪升龙拳	→↓↘·拳
	龙卷斩空脚	↓↙←·脚
	空中龙卷斩空脚	空中↓↙←·脚
	阿修罗闪空(前)	→↓↘·三拳/三脚
	阿修罗闪空(后)	←↓↙·三拳/三脚
	百鬼袭　百鬼豪斩	↓↘→↗·拳
	百鬼袭　百鬼豪碎	↓↘→↗·拳·空中拳(近)
	百鬼袭　百鬼豪冲	↓↘→↗·拳·空中拳(远)
	百鬼袭　百鬼豪坠	↓↘→↗·拳·空中脚(近)
	百鬼袭　百鬼豪尖	↓↘→↗·拳·空中脚(远)
超	灭杀豪波动	(→↘↓↙←)×2·拳(1－3)
	灭杀豪升龙	↓↘→↓↘·拳(1－3)
	天魔豪斩空	空中↓↘→↓↘→·拳(1－3)
	瞬狱杀(只限 LV3)	轻拳·轻拳·→·轻脚·重拳

豪鬼

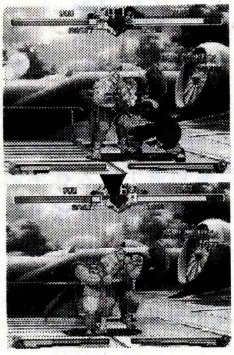
豪鬼是隆、肯的师傅豪拳的亲弟，他俩一同拜轰铁门下。可是，为了追寻所谓最强的暗杀拳『杀意之波动』，豪鬼将轰铁杀死，更参透了最奥义·瞬狱杀的真义……



必	精神能量弹	←蓄→·拳
	恶魔双截踢	←蓄→·脚
	恶魔空踏	↓蓄↑·脚
	恶魔浮空拳	恶魔空踏后按拳 或↓蓄↑·拳
	精神力转移	→↓↘·三拳/三脚
	精神力转移	←↓↙·三拳/三脚
超	超精神爆击	←蓄→←→·拳(1－3)
	超级双截踢	←蓄→←→·脚(1－3)

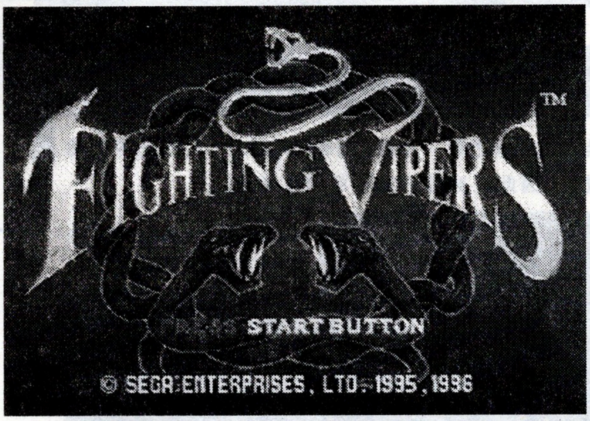
维加

抱有“邪恶乃绝对之力量”的 VEGA，凭这个信念令其精神力量实体化，创造出究极杀人技超精神爆击，建立起自己的巨大毒品王国 SHADALOO，并且召集了一批顽强的战士，以将世界征服为目的之魔头。



▼VEGA 特殊的反击技能隐到对手身后，这是使用 OC 的最佳时机

■本页部分资料由香港《GAME PLAYERS》授权转载



机种 SS

厂商 SEGA

类型 3D · FTG

媒体 CD

文/特工黄



格斗之蛇

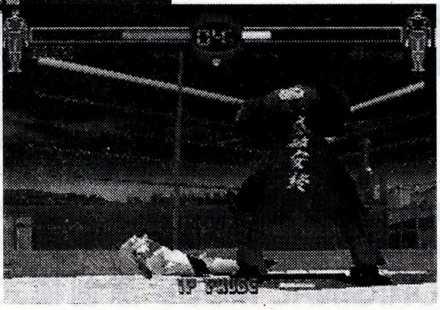
FIGHTING VIPERS

96年初，一部世嘉AM2研新开发的直通VR战士的3D格斗力作《FIGHTING VIPER》出现在各地豪华街机厅内，立即在街机上引起一阵阵“毒蛇”热潮，当时SEGA便已公布将于土星上推出家用版移植作品，但看到街机《FV》那流畅丰富的招式、复杂的光影变化，铠甲的脱落、周围“墙”的利用和破裂及各种大迫力镜头，不仅怀疑在土星上能不能作顺利移植成功……

可喜的是，《格斗之蛇》终于在土星上出现，而她表现当然也是相当不俗，如果说《VR战士》是玩家购买土星的第一个动机，那么《格斗之蛇》绝对是第二个。下面就让我们来看看她的信子到底是怎么样的，让这么多人都纷纷“中毒”而去奔赴这场充满竞争和杀戮的战斗？



▲采用了特殊的多边形处理效果，令角色及所有物体都非常圆滑



▶BAHN背部的字“威破安终”清晰可见

毒蛇之信(1)——墙

在游戏中，玩者可看到战斗的场地是被一个大网围着的，除了当玩家用重招将对手打败及同时轰破墙壁击出场外地而出现决定胜利的“RING OUT”外，角色基本上可说是没有象《VR战士》那样因掉出场外失败的。

而战斗中墙除令游戏没有了“RING OUT”外，还可令战斗更加紧凑，正因为墙可令人物不能再后退，故战斗中玩者便可将对手打至“卡”在墙与自己的拳脚之间，增加空中连击的时间。

此外，在打败对手时，玩者更可以UPPER之类的招式将对手抛打至高过墙壁或趴在墙顶，当然，成功与否便要看玩者对时间掌握的熟练程度。在最后一击时使用可将对手打飞的招式击中对手的话，对手就会将墙壁撞破而飞出去。

破壁而出



▲以重招破坏大网并将对手轰出场外

毒蛇之信(2)——UPPER技·空中连击·受身

每位人物都有很多UPPER(浮空)技，它的作用就是可把对手抛打至半空，而本游戏在设定上是当人物被打至半空时是仍有被攻击的判定的，故这时如攻击的一方能掌握好时间便可对半空中的对手作出追击，即空中连击。

而对被击至空中的角色而言，只要在空中输入“P+K+G”，就可使出“受身”技，当成功后人物便会在空中作出姿态的修正动作，同时安全着地。



▲用UPPER技挑起对手



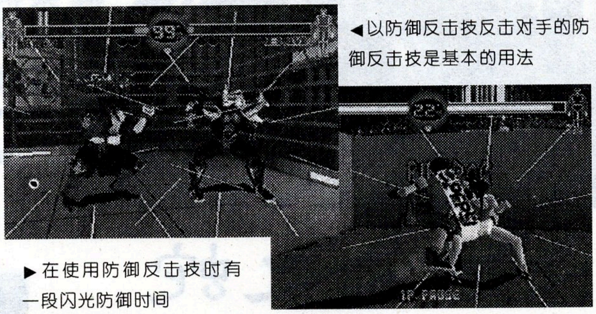
▲再用连续技追击

毒蛇之信(3)——防御反击技 GUARD & ATTACK

游戏中每位人物均有一招“GUARD & ATTACK”，其分别只是以上段、中段或下段击出，它的破坏力之大足可将对手的盔甲轰碎，而当人物的盔甲被击碎后便会令防御力大减，不过相对攻击力也会增加。

只所以称它为“GUARD & ATTACK”，是因为在使出这招时人物会先进入一段招式硬直时间，但这当中又有一小段时间(当人物闪光时)会被判定为“防御状态”，最明显的莫过于当被对方以“GUARD & ATTACK”攻击时，玩者只要掌握到这“防御”的时间便可以先防住对手的攻击，再立即以该技反击对手。

不过，由于“GUARD & ATTACK”的硬直时间实在长得有点可怕，除之那一小段“防御”时间外，人物基本上是毫无防备，因此在对战中绝不可胡乱使用。

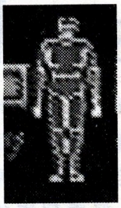


◀以防御反击技反击对手的防御反击技是基本的用法

▶在使用防御反击技时有一段闪光防御时间

毒蛇之信(4)——爆甲

每位角色出场时，都身穿一件铠甲，当受到重大打击后便会爆甲，脱甲动作会分成3次重播，在体力槽旁边有一个人像即为铠甲受损度指标，不过，也有自我爆甲的方法，在爆甲后人物的防御力会减半，而攻击力及速度则会有所指升，所以爆甲是好是坏由就让玩家自已评定吧。



▲血槽旁的人偶显示目前的爆甲度



比街机版内容更加丰富的土星版格斗之蛇

ARCADE MODE 街机模式

和街机一样是连续与电脑角色对战的单人玩模式，电脑角色登场顺序可切换成随机或固定的顺序。而土星版和街机版最大的不同是它具备了以下三种不同的格斗模式。

ORIGINAL MODE 原创模式

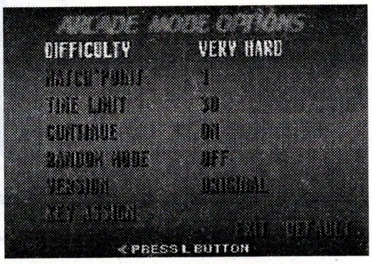
和街机版各角色强弱平衡性相同的街机模式，可谓忠实移植。

ARRANGE MODE 安排模式

土星版调整过后模式，对角色招式的平衡性做了重新调整，特别针对街机中一些不合理的地方

HYPER MODE 快速模式

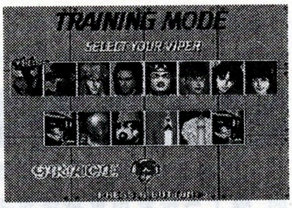
基本上和安排模式一样，但脱掉铠甲后角色的招式就几乎没有任何硬直时间，能够轻松产生各种连续技从而展开怒涛般的连续攻击(有点象 ZERO 2 进入原创连续技输入时间的状态)。



▶在街机模式选人画面中按R键，就可以进行难度，度数，时间限制，CONTINUE 数，人物出场顺序，版本等参数的选择。

VS MODE 对战模式

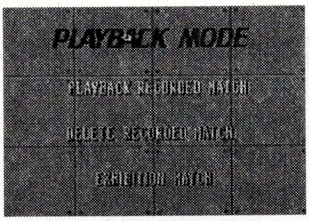
为2人对战所专设的VS专用模式，可以自由选择场地，局数，体力，键位设定。连胜的话表示铠甲耐久度的人偶像姿势会渐渐产生变化，选出的隐藏角色也会在其中出现。



▲能和友人充分享受对战乐趣的VS模式。

PLAYBACK MODE 重播模式

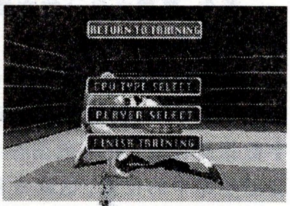
可以记录对战的过程，只要在战斗结束后所插入的重播画面中按下L或R键，就可以记录战斗的内容，而重播或删除则是在进入重播模式后，用一览表选择，在重播中按X，Y，Z，L，R还可用往上看或旋转等各种角度的镜头来观赏，比赛时间越短，可记忆场数就越多，若是用主机记忆的话，只可记十场左右，用记忆卡可重播100场左右。



▲可再现比赛内容的重播模式，通常用于仔细回顾精彩动作，也可作分析对手招式之用。

TRAINING MODE 训练模式

在训练模式中限制时间及 KO 都没有，而且可选择对手的行动特性（站立，蹲下，向前行进，后退，跳跃，一直背向我方等等），在练习时按下 START 键，就会出现菜单选项。



▲为想练习招式者所设计

BACK UP RECORD 记录模式

可察看各角色过去的对战记录（VS RECORD）及在街机模式中过关时的签名记录（TIME RECORD），这是从 VR2 才开始有的模式，以前是在 OPTION 中才有，这次则将它独立出来。



▲可回顾过去的战绩的记录模式

比 VR2 更变化多端的格斗技巧——人物全技表

基本体例

P	拳（PUNCH）
K	脚（KICK）
G	防（GUARD）
（→）	以正常速度输入方向键
→	快速按方向键（60 分之 1 秒）
前冲	→（→）
+	其前后的按键要同时按下，若没有即表示顺序输入
/	或
★	GUARD & ATTACK 防御反击技

人物共通技及共通指令

（应人物不同可能略有不同）

蹲下基本技	↓+P/↓+K
高踢腿	（于敌人背后或敌人跳起时）↑+K
小跳跃	↑
大跳跃	（↑）
小跳跃攻击	（跳起同时）↑+P/↑+K
基本空中腿技	（↑）↓+K/（↑）←+K/（↑）→+K
基本背向攻击技	（于敌人背后）P/K/PP/↓+P/↑+K/↓+K
基本前冲攻击技	（前冲中）P/K/↑+K/↓+K/↗+K/↖+K
基本投技	近身 P+G（据正向背向，附近有无墙而动作不同）
倒下追击基本技	（敌人倒下时）↑+P/↓+P/↓+K
爆甲	→←→←+P+K+G
受身	P+K+G

登壁技

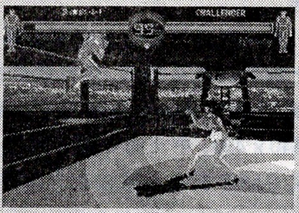
（全部角色中具有登壁技的人物只有 PICKY，JANE，HONEY，MAHLER，B.M，PEPSIMAN 六位）

登墙

（跳跃中与墙接触瞬间）（↑）+P

俯冲

（登墙中）（↑）+P





DUAL BEAT	PP
BEAT HIGH KICK	PK
BEAT TURN LEG	PKK
TRIPLE BEAT	PPP
BEAT BLOCK BUSTER	PPK
QUAT BEAT	PPPP
VULCAN BEAT	PPPP
BEAT LOW SPIN	P↓+K
WAL SAP	（接近墙壁）PP（击中后）P
CROSS KICK	K+G
LEG BEAT	KP
TURN LEG	KK
VULCAN LEG	KKK
CROSS STEP	K+GK
CROSS STEP ROUND	K+GKK
CROSS BLADE	K+G↘+K
CROSS BLADE ROUND	K+G↘+KK
BLOCK SLAP	←+P
BLACK ICE	P+K
TIP SLAP	→→+P
CAMEL KICK	↘+K
CAMEL SPIN	↘+KK
LONG AXIS	→+K+G
LONG AXIS TURN	→+K+GK
CAMEL SPIN CUTTER	↘+KKK
LEG ROUND	↘↘+K
BLOCK BUSTER	←+K
BLADE SMASH	（↑）+G（↓）+K
★GUARD & ATTACK	←+K
SIT BEAT SPIN	↓+PK
SIT SPIN	↓+K+GKKKK

特殊投技

ICE NAMES	近身→←+P+K+G
BLANK STEINER	↓+P+K+G
SHOULDER THROUGH	近身↓←+P+G

特殊前冲攻击

RUNNING TACKLE	前冲中 P+G
DUSH COIN	前冲中 K+G

（未完待续）

游戏制作入门(九)

STEP BY STEP

LV=9 HP=91 MP=88 文/魔法师

Hi,大家好,又见面了,上回还了解吧,接着再讲讲开始具体制作某 GAME 之前在程序方面所要了解和工作的。

首先,大家要准备好各种工具。其中一部分是指各软件公司所制成的现成软件,主要是图象方面的,ANIMATOR、Photoshop、3DS 等等啦,还有一部分共享的函数,像 C 的播放 MIDI,WinG 之类的。而在这些之外,也是最重要的部分则需要 GAME FANS 中程式方面 level 较高者自己构造,这些工具在有规模的软件公司中是由技术部包工的,FANS 只好自己动手了。

包括哪些方面的工具呢?

首先,是图象显示,也是初学者最难作好的方面。关于 sprit、卷轴、特殊效果(放缩、变形,淡入淡出等等)的函数、子程序要一开始就准备好。什么?具体怎么编?上街买本书去吧,现在关于图象显示的书很多,内容与为 GAME 准备的函数制作有不少关联。还有更好的,不少书冠着"某某图像×××"的大名,打开一看,就是用 C 实现电玩嘛!有点夸张。像勇者一样去调查吧。

其次是汉字,这也是 PC 的优势之一。在 Window 下偷懒者尽可以用中文 Windows 或某外挂,在说明书上注明"需在中文 Windows 下运行"。而在 MS 的 DOS 下又如何办?只有一条路:自制字库。很烦的。

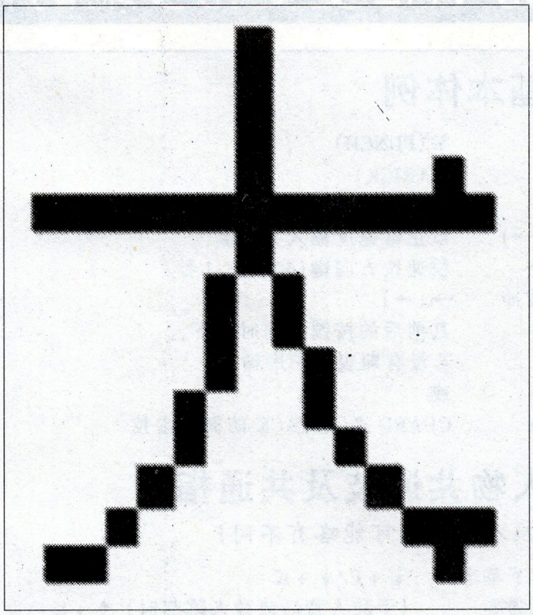
首先,要了解什么是"中文内码"。英文的文字与 ASCII 码相对应,以文字符号自身之编码值为代表进行文字显示,中文系统也大致相同,选取一些常用的中文字编号来进行文字显示,这就是所谓的"中文内码"。常见的有 CC-DOS 的 GB 码(和 GAME BOY 无关)和台湾的 BIG—5 码。中文系统采用图形模式来表达复杂的中文字,而在图形模式中,最常见的就是点阵模式。

FANS 制作 GAME,了解点阵汉字就足够了。矢量汉字?要求太高了吧,本人还没有见过游戏中使用大量矢量汉字的。但问题是:如何在不进入中文系统的状态下显示中文?

程式 A:"没有 CC-DOS,没有中文 Windows,我们自己画!"对,只有自己"画"。嘿,那位吐白沫了的美工您别误会,不是让你用 ANIMATOR 自己画啦!这样烦的事应交给具有老牛一样的品质的机器去作嘛。原理与英文字体是相同的,英文字体是根据每位的"on"和"off"状态表示线体,我们中文也相同的以位状态表示中文的点阵。中文字太多了,总不能把 CC-DOS 的字库都搬来吧,所以要按照需要构造自己的字库。

首先,要建立自己的文档(包括对话、旁白……)。然后用程式实现以下步骤:

逐次读文档中汉字的编码(GB 码或 BIG 码),一个汉字是 2 个字节,然后根据编码在字库中通过计算找到该汉字数据所在地,将该数据存入自己的字库,并将该汉字在自己字库中的位置,也就是自己字库中汉字的编码存入另一个新的文件,于是,自己的字库就制成了!哈哈哈……喔!对了,别忘了在函数中加上判断是否有重复的语句。呼,OK,中文是可以实现了。



▲这是 16×16 点阵的汉字"大"。

什么?艺术字体?要体现自己独特风格的艺术字体,只能自己用 ANI MATOR 来了,嘿、嘿嘿,那位美工您别又吐白沫了。图象化的字体用表示图象的方式去表示就好了。玩家是否见过在没有 DOS-V 下的日文游戏中的日文式中国字?对了,那就是图像,而不是日文字库下的字体。

下面说说中文处理的小技,虽不属于制作 GAME 的前期准备,但是对 FANS 是有好处的,顺便说说吧。一般在 320×200 左右分辨率下的游戏中,汉字一般是 16×16 点阵的简体和繁体。

由于字体相对整屏较大,对话时并列显示一般不宜超过三行,否则会与背景图像和人物肖像争主次,使视觉上没有重点。而且就中文简体而言,由于过份简单,视觉效果不佳。

处理的方法可以是在字主体上加多色彩层次,在字底加上深的同色系阴影,还有就是在对话框的背景材质上作文章,使中文简体看起来不过份单薄。在高分辨率下,一般是 640×480,中文的处理不应过小,现在市场上所出售的中文 GAME 没有一款在这方面作的好(笔者看来),都过份

小，大多是为了方便而从原有大字库取到 24×24 和 32×32 的汉字。

无论分辨率是多少，都要注意汉字与整屏的比例，还有行与行，列与列之间的间距，不要让玩家感到是一团××。笔者认为这方面日本的 VIDEO GAME 是作得很不错的，电脑玩家不妨去看看日本 RPG(不是指 PC98) 中对话汉字的大小，行距和列距。

ok，ok，都快跑得没影了。go on，go on，接着前期准备的话题。

中文是被解决掉了，然后嘛，是与 GAME 制作更为接近的地图形成系统，可以说是很重要的。实现地图有 2 种方式：利用整体图象和利用图素拼接，各有利弊吧，不过笔者倾向后者。

整体图象的应用，就是将每一片地图作成一个 *.* 的文件，地图数据另存一个文件，使用时将图象与数据配套。优点是美工绘图时方便直观，但是用整图存储很占空间，运行游戏时则会占过多的内存，而且较容易被乐于修改的游戏者换汤换药。图素拼接嘛，是普遍的作法。看看例子吧。图素，在前面某回图象的介绍中已经讲过了，各种各样的图素组合在一起构成自己的图素库，而地图数据则记录该图素在图素库中的位置和属性，在运行游戏时按需拼成地图，本质上与汉字与自己的汉字库差不多。

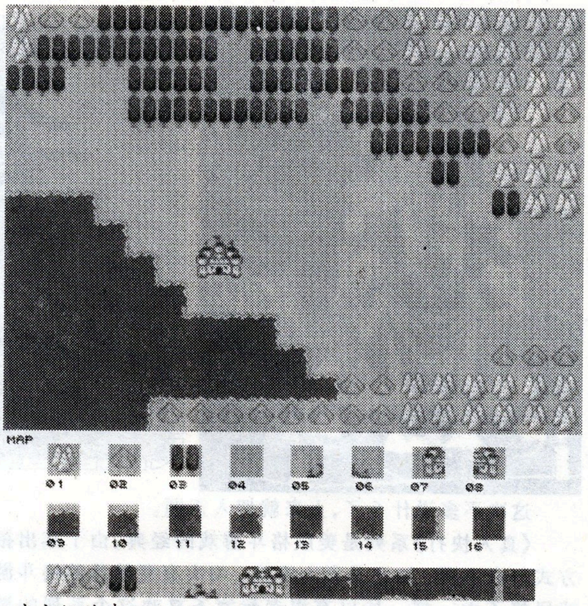
看右上图，这些是地图数据、图素库和其编码。利用图素的好处是方法正统，占硬盘少，因为地图中图素重复性很大，还有运行游戏时节约内存，不易被修改。当然，如果您要表示自己的游戏是某某 M 的大容量，不妨用整图的方式，面子上很什么嘛。

再传 FANS 个小技，图素库是不必用 ANIMATOR 等软件自己作的，美工们自可放心的去做整图，让程序员去编一个地图图素库和数据自动形成的小工具，按美工所定的图素大小（20×20 或其他）对 n 个整图逐一检索，形成文件。美工们头痛的事就要交给程序员手下的机器嘛，真理?真理！

地图工具也 ok 了，接这是叮叮当当的音乐和音效。好的游戏音乐和音效是非常重要的。(某编：废话。)FANS 要作 GAME 要有块中上等声长，合适的软件有 Windoos 下的 Music Time，Cakewalk……，都可以生成 MIDI 文件，音效用 Wave studio 可能凑和吧。找个麦克风，招集好友们，将人语和“怪兽的叫声”加入游戏之中！音乐方面本人有兴趣但不在行，玩友如有该方面 level 高者，Help me！互通有无。

剩下的时间，闲谈一下。本人作这“一场游戏一场梦”也有一段时间了，不过魔法师还有些迷迷糊糊的。大家对这场梦是否有兴趣，想了解些什么，具体一些的，给我一个梦的方向，好嘛？

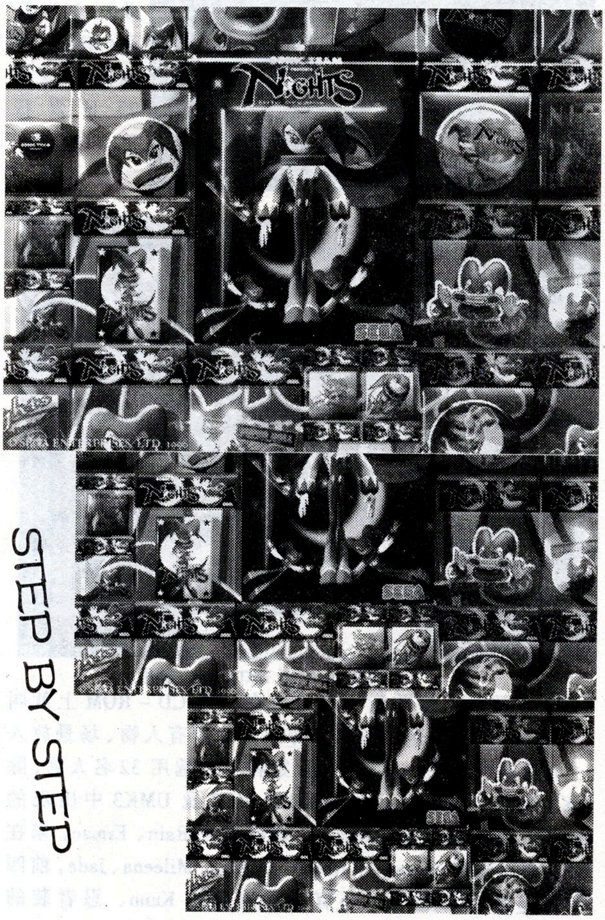
看了上海交大电玩专业（实际不是这个名字啦），真想去学一些正统的法术。哪位同我一起升级呀？

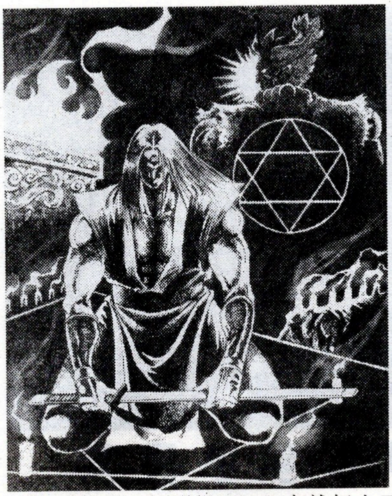


对应矩阵表示如下：

01 02 02 03 03 03 03 03 03 03 03 02 02 01 01 01 01 01 01 01 03 03 ……
……

下回见吧，快跑，快跑……　　责编 H · MAN

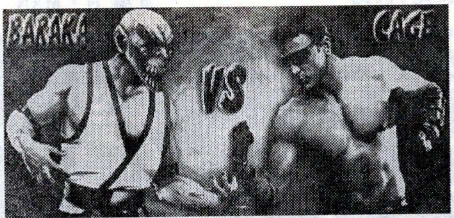




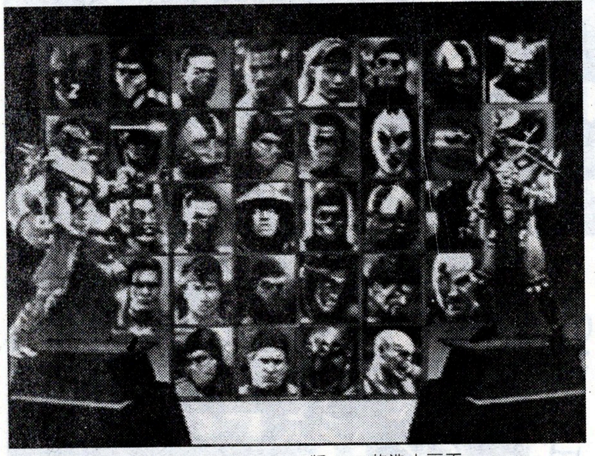
每月一文

这次不多说什么了，上来就切入正题。

《真人快打》系列是美版格斗游戏的经典，由于其出招方式与众不同，加之是真人扮演，与大家所熟悉的格斗游戏风格不大一样，所以有很多玩家不喜欢这个系列的游戏。不过本人是个不折不扣的MK迷，虽然玩得不怎么样，但对MK系列的故事与人物十分有研究。今年年初推出的《UMK3》因为一些原因，将不会推出PC版了，不要伤心，好消息在后面。MK系列新的作品《Mortal KombatTrilogy》(《真人快打三部曲》，以下简称《MKT》)目前预定12月23日发行PC版。



▲ Baraka VS Johnny Cage

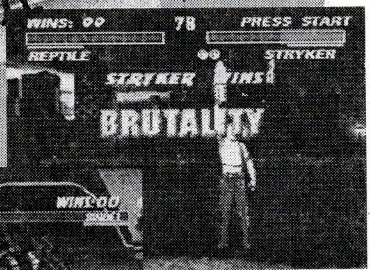


▲ Nintendo64版 MKT的选人画面

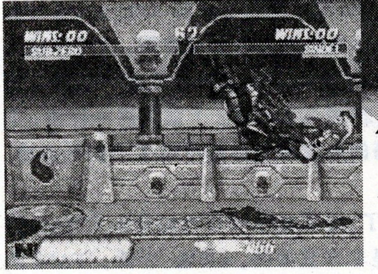
《MKT》并不是将前四个作品放在一张CD－ROM上就叫"三部曲"的，而是将前四个作品中的所有人物、场景放入一个游戏中。在《MKT》中，玩家将可以选用32名人物，除MK3中的人物外，还包括未在MK3及UMK3中出现的Rayden、Johnny Cage、Baraka，新的忍者Rain、Ermac，未在MK3中出现的Scorpion、Reptile、Kitana，Mileena、Jade，前四作中的四位大魔头，还有一代造型的Kano、忍者装的Sub－Zero、人类版的Smoke、二代中的隐藏对手Noob Saibot，还有一名新的隐藏人物。每位人物的基本招式与以前没有什么太大的变化，少数人物的终结做了一些改变，不过每人都多了一种新的终结技－－Brutality。这种新的终



◀ 一代的场景也有出现



▲ 新的终结技 Brutality

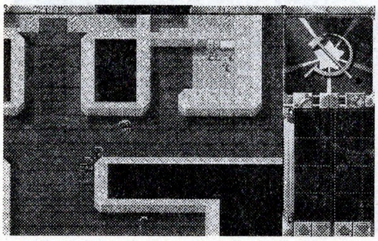


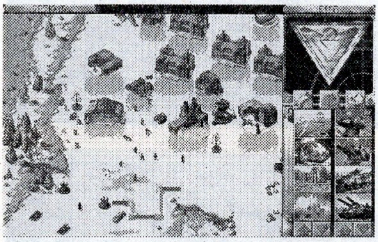
◀ 原版 Sub－Zero 的 Aggressor

结技用我们熟悉的话来说就是"乱舞"，使出后胜者对败者一通乱舞连击。这种新的终结技虽然不象以前的终结技那样让人觉得新鲜有趣，但感觉非常的过瘾。在《MKT》中还新加入了"Aggressor"蓄力槽。蓄力槽位于屏幕下方，原本是空的，但是随着气力的增长，"AGGRESSOR"的字样会一点点长出来，当气力蓄满时会闪光，这时使出激发aggressor的招式，人物的攻击力会提升，而且会带出残像(就象《街霸ZERO 2》中使用"OC"那样)，残像的颜色决定于人物服装的颜色。不过Aggressor的使用只有7到10秒钟的时间。《MKT》中的场景包括了前作中的所有场景，许多一代中制作得比较差一点的场景这些都重新制作了，颜色与细致度方面都有所提高。新的隐藏人物Chameleon比较有意

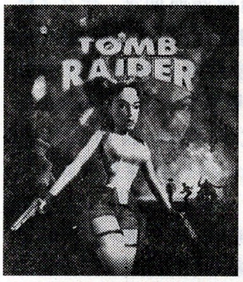
思。这是一个外型有点半透明的忍者，特点是会变身为其他的忍者。在PS版中，Chameleon是男性忍者，会变身成其他的男性忍者，而在N64版中这位忍者则是女性忍者，叫做Khameleon，会变身成其他的女性忍者。PC版中出场的将是Chameleon。PC版的《MKT》将是WIN95版的，而且三代中的联线对战的功能还会有，相信借助Direct Play的威力将会更完善。那么PC版的移植度会有多高呢？MK系列制作组的Ed Boon说："由于PC版的工作还没有完成，现在还不好说，但可以确定的是至少是和PS版的一样"。另外，Ed Boon还透露MK4将会是3D的，真人的形象以一种名为Voodoo Skin的技术贴图于Polygon上，预定明年3月上市。

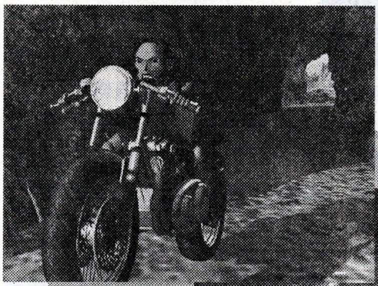
关于《Red Alert》(《红色警报》，以下简称《RA》)，国内的谣传很多，有说《RA》是《C&C》二代的，有说《RA》已经上市的，有说《RA》将是4CD的。本人从内部渠道搞到了一些可靠消息，下面就向大家报告一下。《RA》的故事背景相信大家早有所耳闻了，玩家可以从两大阵营，5到7个国家中任选一个游戏，不同的国家会因为不同的地理与历史环境，有不同的兵力、技术力量和战略特色。画面为320X200与640X480两种模式，适合拥有不同等级硬件的玩家。战场的地图比《C&C》大，在《C&C》中，地图是64X64的，而《RA》中是96X96的。游戏分为三个难易等级。三种不同的战争地形：雪地、平原、森林。新增加了不少作战单位：间谍、爆破小组、移动的雷达、潜水艇、军舰、猎狗、小偷、米格战斗机、新型的可以运送车辆的运输机等。控制方式比《C&C》也有所改进，战斗时各个单位将更容易控制。增加了桥的炸毁与修复、反雷达系统。增加了类似《WarCraft》的WarFog功能，并且玩家可以根据自己的喜好确定是否在游戏中开启。仍然支持联线对战。正式发行的CD中还会带有地图编辑器，让玩家自己设计关卡。游戏目前定为2CD，包括大量3D动画和数字音乐音效。以上是关于《RA》的一些介绍，但是在还没有发行之前，有很多东西还是会改变的。游戏预定11月中旬上市。另据内部消息，如果顺利的话，《RA》将会在国内几乎同期上市，国内的玩家将有可能以1XX元的价格买到包装精美的中文手册的《RA》。





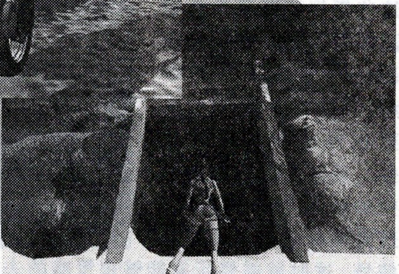
喜欢玩动作冒险游戏的话，将来你应该玩一玩Domark与Edois制作的《TombRaider》(《墓穴冒险者》，以下简称《TR》)。该游戏是一款3D SVGA的动作冒险游戏，也就是象《时空游侠》与《鬼屋魔影》那样的游戏。游戏的主角冒险女郎Lara Croft，由于热爱冒险、机智果敢、身手不凡，被人们称为"印第安那珍"。她与奸商Nalta签定合约，一同去寻找古老文物Scion的三块碎片。为了寻找这些东西，Lara必须在印加帝国的城市、古罗马的迷宫、埃及的废墟和亚特兰蒂斯的金字塔中冒险。在找到第一块碎片后，Lara发现Nalta已经出卖了她，于是她必须只身冒险并且找出其中的秘密。在游戏初期，Lara只有一只.45的手枪，不过在游戏中还会有诸如Uzi、霰弹枪、手榴弹一类的武器。敌人基本上都是一些野兽，比如狮子、熊、巨鼠、恐龙、鳄鱼，也还有一些奇怪的人类和食人的植物等等。女主角Lara可是一名运动健将，什么跳高，翻筋斗，攀岩都是她的拿手好戏。她还会一个后空翻翻到在她身后不怀好意的狮子身后，然后给它从后面来一下子。游戏中还有在水中的冒险。Lara必须在水中摒住呼吸，去探索某些秘密的出口或入口，但是一定要快，否则就会GameOver了。除了一些生物会对Lara造成威胁，游戏中还有许多机关陷井，如墙里飞出来的长矛啦，不小心踩到踏板引发的火球或是巨大的石球之类，玩家需要有高超的游戏技巧才能躲过。3D冒险游戏还有一点比较讲究的就是动态镜头的运用，《TR》中的镜头就运用得非常出色。玩过《时空游侠》的朋友应该对该游戏中的镜头运用印象深刻吧，《TR》绝不比《时空游侠》逊色。这款游戏预定于11月上市。

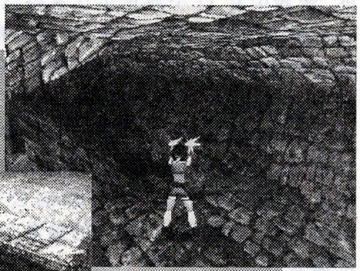




▲ 细腻的3D过场动画

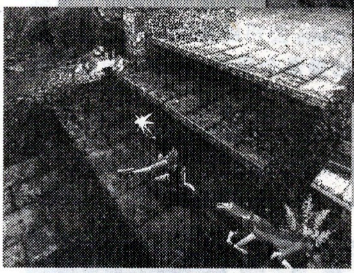
▼ 独入虎穴



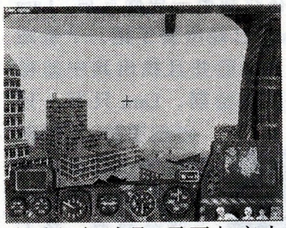


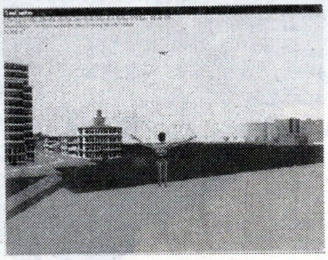
▲ 勇斗巨鳄

▼ 双枪战恶狼

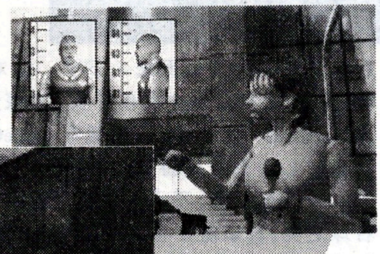


Maxis 公司以制作《模拟 XX》的游戏而闻名，什么《模拟城市》、《模拟小岛》等等。不过以前的这些作品都脱不出一个框框，就是玩家虽然在游戏中扮演如市长或是什么什么管理者的角色，但总是在一边发号施令、看看报表什么的。这次 Maxis 公司的新作《SimCopter》(《模拟直升机》以下简称《SC》)跳出了这个框子。《SC》是一个 3D 的模拟游戏，玩家不再扮演行政管理级的人物，转而干起了服务行业。玩家要扮演的是城市中的直升机驾驶员，需要与市内的医院、警察局和消防队合作，一起解决一些突发事件。这些事件包括火警、伤病急救、交通事故、犯罪事件等等。对于一些犯罪事件，Maxis 公司说这些模拟的罪犯是有较高的智慧的，他们会做出一些意想不到的举动。在游戏中，玩家开始要在停机坪内等待任务。任务是通过无线电中的呼叫告诉玩家的，通常同时会有多个呼叫信号，这时就需要玩家能够很策略的去根据紧急事件的重要性、会造成的损失与地点的远近去决定到底要先处理哪边的事情。处理完一些紧急事件，便能得到一些收入，而收入则主要是用来给自己的直升机升级的。游戏的内容不仅仅这些。在游戏中，玩家还可以在空闲的时间降落在城市内，走出机舱，在市内漫步，据说还有可能与市民交谈。另外，游戏中有 11 个城市供玩家游戏，但是如果玩家对游戏本身提供的城市有所不满，还可以把自己在《模拟城市》中建设的城市通过转换，变成《SC》中的城市。在自己建设的城市中驾驶直升机执行任务，这是一种什么样的感觉。不过，从各方面对于《SC》的介绍来看，都没有对直升机的驾驶进行介绍或提出看法，难到《SC》中的直升机是由于系统来自动驾驶的？本人对于 Maxis 公司的模拟系列游戏一向不感兴趣，不过看来《SC》的确是个值得一玩的，与众不同的游戏。





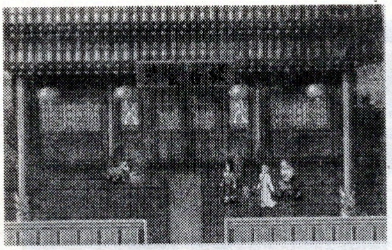
不少玩家一定期待着在 PC 上能够玩象《VR COP》的 3D 光枪射击游戏。尽管 SEGAPC 已经开始移植《VR COP》一代了，但是想想玩《Virtua Fighter PC》时的感觉，就会预感到《VR COP PC》一定也需要很高的配置才能玩得爽。不过没关系，曾发行了《边缘战线》的光画科技，已经在制作一款不要很高配置就能玩的 3D 光枪射击游戏－－《A.D.COP》(《危机特勤组》，以下简称《ADC》)。游戏的主角是“国际危机特勤组”的成员杰克和莎拉(会不会是 VR 战士中的那个姐弟俩?)，玩家从此二人中任选一个进行游戏。《ADC》可以说秉承了光枪游戏的一贯特色，比如将准星移到屏幕角落里去上子弹，场景中有许多物品可以击坏并且能够得到物品等等。主角一共可以配备四种武器和一种特殊武器。说到光枪，本人开始有点犯疑了，PC 上有这种硬件吗？应该有吧，要不制作组怎么来测试他们的游戏呢？没有光枪也没有关系，游戏是支持鼠标的。



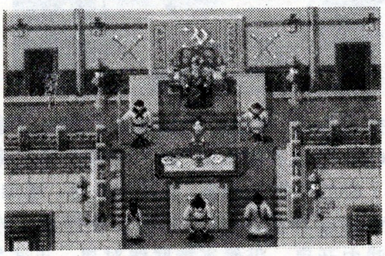


◀▲ A.D.COP
《危机特勤组》

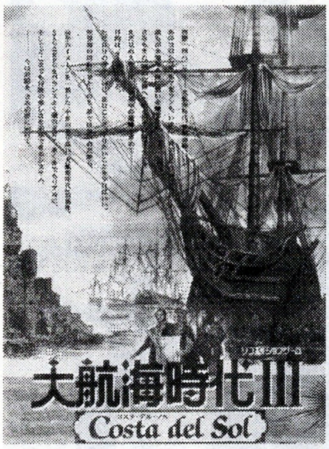
前一阵子欢乐盒公司制作的武侠 RPG《绝代双骄》原本期待值很高，结果却令人大失所望，想与《仙剑奇侠传》有一争，结果画虎不成反犬。现在该公司又买下了电影《天龙八部》的版权，正在开发同名武侠 RPG 游戏。《天》从介绍上看系统要比《绝》进步多了，而且还增加了不少新的元素。如人性系统，游戏中的人物分为正、邪两种，要当邪派的，就要做些坏物，多看邪派武功的书，多吃些毒物；要当正派的，就要多多行善才行。新型的战斗系统也是《天》的特色。一般攻击分为四种：直接攻击是全力攻向敌人，即使敌人完全防御也会有 50% 的伤害；攻击防守是先攻击敌人然后防守，这样敌人只会受到 50% 的伤害，敌人如果用防守攻击的话，敌人的攻击无效，敌人如果完全防御则自己的攻击无效；防守攻击的效果与攻击防守差不多；完全防御没有任何杀伤力，除会受到直接攻击的 50% 伤害外，其它攻击无效。另外如果内力够的话，还有三种威力较大的攻击：出招、联合、欺敌。出招就是一般的选用特殊招式然后攻击。联合是与队友一同攻击，但使用的招式必需属性相近，否则会自己受伤。欺敌是让队友先发虚招欺敌，然后自己再发招攻击敌人，不过也要考虑到敌人的智商等问题。战斗采用的是即时战斗，如果玩家长时间考虑对敌的策略，敌人可不会等，他们会一直攻击。游戏中也如《绝》一样加入了电影片段，不过要是象《绝》中那样的 8bit 采样的粗糙画面的话还不如没有。希望欢乐盒公司这次不要再让玩家失望了。



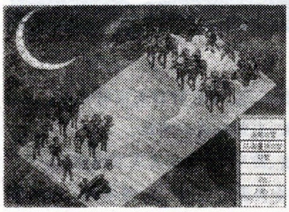


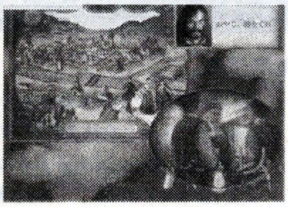


告诉各位《大航海》迷们一个好消息，光荣公司要出



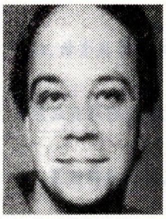
《大航海时代3》了。三代的故事发生在1480年，也就是哥伦布做出伟大事迹前十几年，而且也发生在前二代作品前的时代。玩家扮演的航海家要以去寻找新大陆和寻找古代遗迹，不过买卖世界各国的特产，取得巨大的财富还是游戏的主要目的。与前作不同的是，场景不仅是在海上海边，还有许多是在大陆上的。游戏的背景画面是以世界各国的名胜古迹遗迹的照片制作而成。游戏中共有200名左右的历史人物将会出现。而且玩家扮演的主角还可以在航海生活中结婚生子，年老后还可以把自己未能实现的梦想交给自己的继承人去完成。光荣公司以前的游戏由于是DOS系统上的16色游戏，所以虽然内容





不错，但声光效果都不好。这次的《大航海时代3》则是以Windows95为平台的，看来以前的垢病将有所改变了。该游戏的上市时间未定。

Hot News


▲ Sid Miler

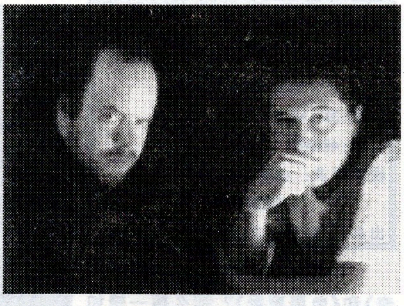
1、前不久被称为"《文明》之父"的Sid Miler离开MicroProse公司，自己成立了Firaxi公司。最近该公司宣布加盟E.A，今后该公司制作的游戏将由E.A负责发行。

2、因设计《银河飞将》与《陆空战将》而被称为"飞行模拟之王"的Chris Roberts离开了Origin公司，开办了他自己的Digital Anvil公司。这样《银河飞将五》的监制将由Dave Dawning代替。Roberts的新公司将主要制作一些象《银河飞将四》那样的大成本游戏和一些网络多人游戏，而产品很有可能继续由E.A发行。


▲ Chris Roberts

3、id目前的任务是设计QuakeWorld，这是一个为Quake网络对战设计的服务器系统，它将更有效的解决传输速度问题。QuakeWorld将会放在《Quake 2》中。

4、3D Realms的大作《Prey》因为首席程序设计师Tom Hall的离开面拖后了发行日期，预计要放到97年底。但Apogee的老板Scott的话更令人沮丧，他说《Prey》要98年才能上市。


▲ Tom Hall与John Romero

5、从Apogee和3D Realms跳出来的5名成员组成的Hypernotic公司与id签下合约，要为id设计《Quake》的扩充版。在扩充版中将会有新的武器和怪兽。

6、在玩家中颇受好评的游戏修改工具《整人专家》(FPE)于近期推出了5.0版。新版FPE增加了十多种新功能，如文件列表、播放CD，全新的操作介面。另外5.0最令人激动的是支持Windows3.X和Windows95，并称能够很方便的修改大部分Windows95的游戏。《整人专家5.0》将由北京双语教育电子有限公司代理发行CD版(CD中包括精讯资讯公司的最新游戏《侠客英雄传3》和《创灭天地》的测试版)，预定售价80元。

7、最近去Creative Labs的Homepage看了看关于支持3D Blaster的游戏，发现在预定发售表中有GameBank将于96年底发行的《饿狼传说3》和《真．侍魂》，没有说明是支持3D Blaster还是必须有3D Blaster支持，也没有任何其他可以详细了解的资料。

感谢 智冠(北京)公司 张志宏 先生提供资料
北京双语教育电子公司 徐巍 先生提供资料

文/软体动物　题图/郑州　朱卫强

《三国演义Ⅱ》回馈玩家
游戏加强版大出击

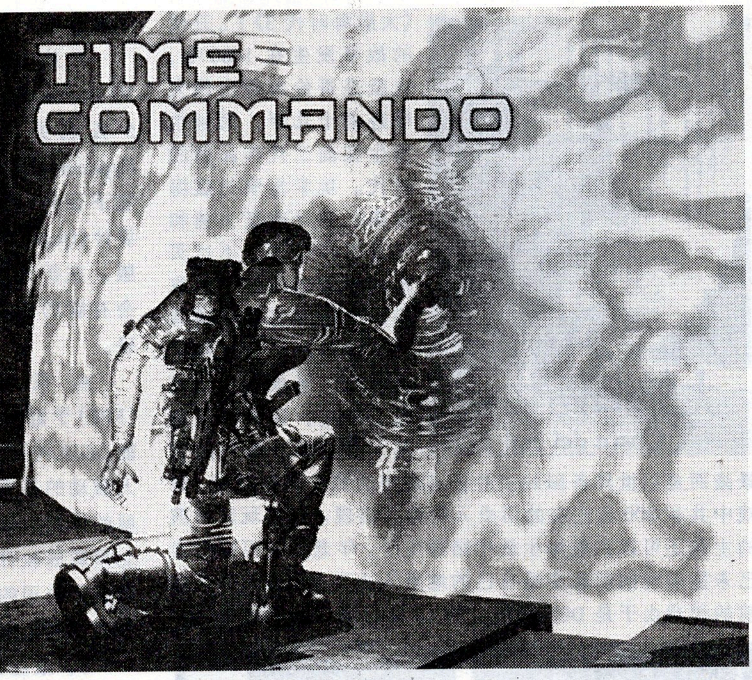
亲爱的玩家们：

如果你是《三国演义Ⅱ》的忠实玩家，在此我们有一个好消息要告诉你，智冠科技为了回馈各位玩家，特别制作一套《三国演义Ⅱ》的加强版更新片。如果说你已经有买了一套《三国演义Ⅱ》游戏，请你拿着原版光盘至游戏的经销商处，就可更换一片加强版的《三国演义Ⅱ》。在此除了感谢你们对《三国演义Ⅱ》的支持外，更谢谢你们对智冠科技所有产品的支持与爱护，希望你们继续给予我们批评与指教。

智冠电子(北京)有限公司全体同仁　上
1996年10月18日

制作公司:ADELINE
发行公司:Activision(欧美)
VIRGIN (亚洲)
类型:3D.ACT+AVG
容量:480MB
硬件要求: 486DX2/66,8MRAM,
2XCDROM
出品日期:1996.7.26

《时空游侠》小说攻略(上)



不知大家是否玩过《双子星传奇》和《鬼屋魔影》?那么想一想如果以鬼屋式的3D框架再加上双子星般豪华细腻的人物及背景会是个什么样子?这款新游戏—TIME COMMANDO 即是如此!它是由 ADELINE 制作,VIRGIN 发行的一个很难界定确切类型的 GAME,之所以这样是由于它包含了动作(ACT)、冒险(AVG)甚至于3D格斗(3D.FGT)等各种形式,所以笔者只好自作主张姑且称之为 3D.ACT+AVG。与时下许多动不动就要 PENTIUM 的游戏相比,时空游侠的配置要求低很多,事实上以笔者的486/ 33+8MRAM+TRIDENT9400卡在640X480的最高模式下就已经很流畅!

呼啸的飞船掠过都市通红的天空,又是一个不眠的雨夜。某国“历史策略中心”,科技人员正在紧张地工作着;而你,刚刚换上防护服的特别安全专家却悠闲地躺在转椅上玩着掌上电脑中的游戏(仔细看看,是不是 TIMECO?)。这时,心怀叵恻的博士却趁其他人员不备,偷偷地将一张磁盘插入了中央电脑,刹那间屏幕上出现了一条游弋不定的红色“鲨鱼”,瞬时它钻入了主芯片!病毒!警报!整个电脑屏幕一片混乱,能量失去了控制!巨大扩展而来的光球毫不留情地将女研究员吞噬……你一跃而起,直奔中心,空无一人的操控大厅中间却如同巨碗般覆盖着一团眩目的光球!可那本来是中央电脑所在的位置呀,到底发生了什么?那里是什么?ANNE 呢?(笔者杜撰之女友)巨大的疑惑使 STANLEY(主角名)伸出右手,试探性地进入光球内部,这时,一股莫明的巨大力量却将你整个身体强行拽了进去!在旋转不休的时空隧道里,你陷入了昏迷中……

你的任务是破坏侵入历史策略中心中央电脑系统的超级病毒。游戏将带你穿越八个蔚为壮观的时代,并到达病毒所在的第九个地点(也就是电脑芯片内部!),消灭它!当你穿越时空时,必须尽可能地多收集未被病毒感染的记忆电路(蓝色芯片),然后每次到达记忆体上载终端时将所有“健康”的存储信息传送回主电脑系统。但是时间是紧迫的,病毒仍在不断地攻击电脑系统,一旦存储体完全被其感染,则 GAME OVER!而在历险中,你会遭到病毒在各个时代中配置的虚拟敌人的拦截,你必须尽快清除所有敌人,并最终消灭病毒首脑!救出可爱的 ANNE,将罪魁祸首—邪恶的博士绳之以法!

操控说明:

1、上下左右四个方向键分别为前移、后退、逆时针转及顺时针转。

2、ALT+↑↓←→分别是前跳、后纵、左侧跳及右侧跳。

3、CTRL+↑↓←→分别是正面攻击、防守、左侧攻击及右侧攻击。

注意:空手时 CTRL+↑是踢;手持冷兵器时为劈、刺、砸及射。近战时应配合 CTRL+←→左右侧击。

手持火器或弓弩时 CTRL+↑为射击、投掷及发射;CTRL+↓为装弹或上箭;CTRL+←→为瞄准。

只有你正面对并足够接近敌人时,画面右上角才会显示敌人血格,这时攻击才会有效!(尤其用火器瞄准射击时!)

4、空格键为所谓“冒险”键。功能为搜寻及各种动作,如寻找宝物、转动机关、开门、特殊动作攀爬及卧倒等。

5、1~6的数字可直接选择对应编号的武器;W 及 X 为顺序前或后转选择武器。

6、ESC 调功能菜单(可更改解析度等);P 键为暂停,按任意键恢复。

操控界面:

界面上方由左至右依次为生命值,至多四条;加命,至多三个;计时器,当只剩余几分钟时会鸣叫;敌人生命值,只有面对并接近时才出现。界面下方依次为武器库,每种武器另有弹药显示(其左上角小格);蓝色芯片的数量。

BONUS:

1、蓝色芯片可使计时器倒转;记忆上载终端为蓝色似喷泉状物。

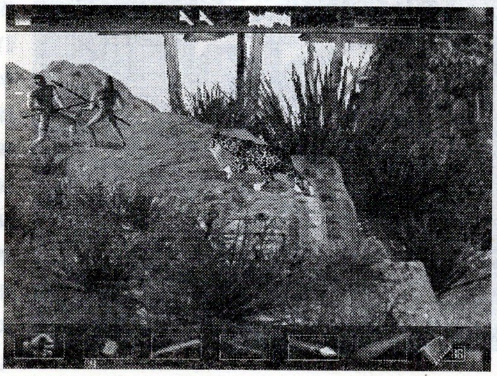
2、黄或红方块为补充生命值;黄电池可加一条生命值;切糕状物为加命。

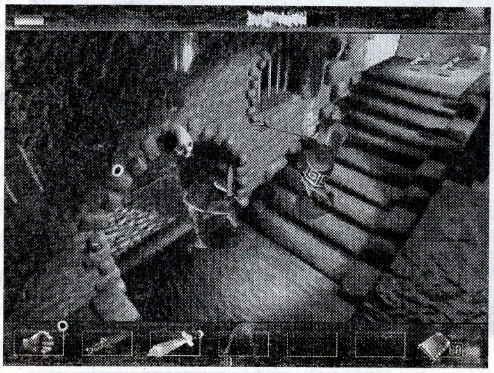
攻略流程

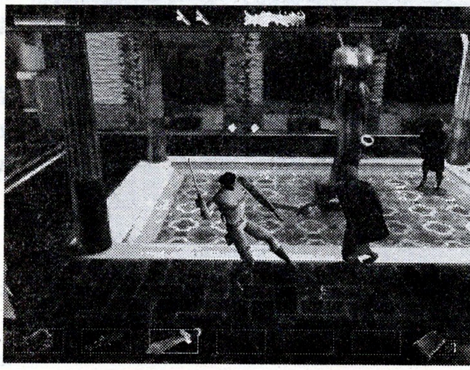
Ⅰ、PREHISTORY(史前时期)

LEVEL 1:我从昏迷中醒来,却发现周围的一切都变成了新石器时代!拾起眼前的两块石头和三个蓝色芯片,飞腿、左钩拳、右钩拳!一连串猛攻击倒了一个身着兽皮的原始人,就在眼前他竟然化作一团碎片消失了!我满怀疑惑地向前跑去,在一丛蕨类植物旁找到一只骨制匕首,杀掉又一个野人后补充两格血,终于

见到了第一个上载终端！我将手伸入这个蓝色喷泉状物，芯片迅速传回，刚松一口气，一个骷髅头赫然出现在眼前，警觉中却发现一只剑齿虎咆哮而出，张牙舞爪、蓄势扑击，我沉着应战，终于击败了它，自己也是伤痕累累，兽巢内有些古怪。前方是一段下坡，刚过一半，三块巨石轰隆而下，我灵巧地躲闪开，正想拾起地下的几块芯片，额头被什么东西重重击中，原来有个野人站在拐角的巨石上向我扔石块！他突然跳了下来，真是白给！我又杀掉一名手持木棒的敌人，随即夺下他的武器。那个女人竟向我投石头，然后转身就想跑，往哪儿走！我虎吼一声木棒随之击出，她在尖叫声中倒下，哈哈！竟得到一条加命。搜寻左侧的草丛又补满了体力，前方又是几个芯片，信步走去，“呼！”一块巨石呼啸儿至，直砸得我眼冒金星，总算闯了过来，回头一望却原来是张巨网吊着岩石兀自摇摆着，好毒辣的机关！路到尽头，一只大猩猩拦住了去路，左右跳动迷惑它的视线，伺机来一棒，十几个回合后它终于倒在我的脚下。







LEVEL 2：一座高耸的山崖，岩壁上红色的野牛图案散发着远古的气息，正欣赏间，对面山坡上突然出现了一个原始人举矛向我示威，接着另外一个从天而降，几块石头扑面而来，“又是老把戏！”我左闪右躲，他们却消失了。拾起地上的一根巨棒，我攀上了山坡，两个手持木棒的野人不声不响地围了上来，但哪里是我的对手，摆平了他们继续前行，一枝长矛迎面而来，我侧身一闪，顺势几棒结果了他，拾起了长矛，又杀掉另一名长矛手，前面是一段下坡路，随着一声咆哮，一只黑猩猩从巨石后跃了出来，莫不是先前那只的亲戚？长矛在握，接连干掉两只猩猩，来到一个断崖边，飞身一跃而过，正是一个“喷泉”。转过巨岩，好家伙，面前是一名长矛手和剑齿虎！一场血战，人、虎俱倒在我的脚下，跳下阶梯状的石台，干掉一名投石手和长矛手，一只硕大无朋的棕熊守护在山洞口，长矛对它似乎效用甚微，巨熊时而长身扑咬，时而人立咆哮，我趁它立起来示威时迅速接近，再换用巨棒迎头痛击，啊哈，果然有效！几个回合后它怒吼一声倒地而亡，正想上前观看，熊尸却化作碎片升华般地消失了，我随即又陷入意识模糊之中……

Ⅱ、ROMAN EMPIRE（罗马帝国）

LEVEL 1：一股暖流从人面雕像的口里喷出，落入下面的水池中，朦胧的雾气笼罩着碧绿清澈的水面……我刚刚明白过来，就见到一名身着罗马服饰的女子向我走来，好美啊！突然，就在近身的一刹那，她掏出一把匕首向我刺来！我仓促应战，打倒了她，回身取得一节电池，拾起匕首，一位老者持剑拾级而来，这回我可不客气了，三下五除二干掉了他，拿起宝剑又收拾了一名持盾武士，我的注意力刚转到两座美丽的人体雕像上，不知从哪儿又蹦出两个手持剑、盾的武士，无奈只好干掉他们。正要走出宫殿，一个印度人打扮的赤手武者袭击了我，用的似乎是瑜珈亦或泰拳？门口左侧有喷泉，树木掩映下，我走向桥头，一身着盔甲，手持长剑的武士巍然而立，看来象个头儿，我小心应战，好厉害！这家伙竟然能攻善守，虽然击倒了他，我可也够狼狈的。桥的另一头，一名持盾武士正严阵以待，我抖擞精神，挥剑而上！刚冲过城门，“嘎吱—轰隆！”一排尖头木栅紧贴后背呼啸而下，我惊出一身冷汗，好险哪！走在街道上，忽然几个瓦罐砸了下来，我躲到房檐下，却见一名身着花服的人持匕首攻来，可哪里是长剑的对手，进入他出来的房间，得到加命及若干芯片。走下台阶，一个大圆轱轳滚了过来，抬头一看，一名壮汉正立于街头，不容他故伎重施，我力毙他于剑下。在拐角处的坛子中可找到“弹弓”。杀掉一持盾武士，进入右侧屋内，一名老者正在雕刻，突然他将雕像掷了过来，接着手持锤凿而出，自然倒在我的剑下。出门右行，路至尽头是扇虚掩的大铁门，一名武士把守当中，一番搏斗，我冲入门中。

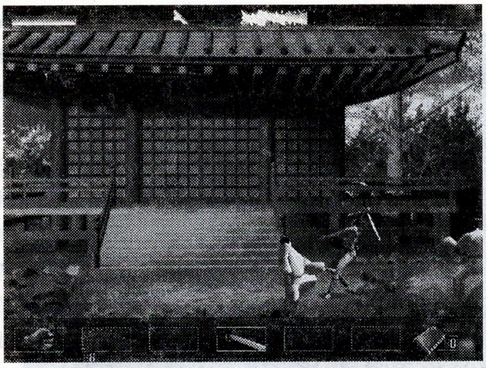
LEVEL 2：一座宏伟的演武场呈现眼前，中央矗立的高大雕像格外引人注目，四名士兵一组正在操练，一名骑士督促指挥着。他们似乎都没有注意我，沿着左侧台阶，我偷偷地接近那名骑士，待四名士兵走到对角最远处时断然发动袭击，他显然没有料到，一时人仰马翻，不过很快反应过来，纵马向我踏来，两名士兵也冲过来救援，可为时已晚，骑士已倒撞于马下，大概是吓破了胆，他们竟然调头就跑，士兵与无主的战马四散奔逃，真是一群乌合之众。又干掉一名手执利剑的武士，我向铁栅栏走去，四周散发着一股诡异的气息，突然间脚下一松，我落入一个陷阱！定睛一看，不禁汗毛直竖，一头雄狮缓缓地爬了起来！“吼！”的一声扑来，我甚至清楚地看到了它尖利的牙齿，竭尽全力左右侧移躲闪着，伺机挥剑，终于杀掉了狮子，在拐角处的坛子里补足了体力，又击倒了一名印度人，来到喷泉边。由门洞中拾级而上，一名手持利

叉、护盾的武士迎面扑来，台阶上一场短兵相接，我从他手中夺得叉盾。穿过巨石垒成的拱门，一座巨大的圆形广场出现了！四周看台上坐满了观众，这难道就是古罗马的大竞技场？！不容迟疑，一名持斧武士扑了过来，我换上刚缴获的三股托天叉迎战，立时把他逼出三尺以外，结果了他后正想松一口气，对面的栅栏门轰然而开，一头黑色的公牛直冲而来！我侧身一闪，轻轻巧巧地就闪了过去，紧接着就是两斧，公牛发怒了，它四蹄翻飞，左冲右撞，但在我的引诱战术下却无计可施，终于喘息着躺倒了。我立于古罗马竞技场的中央，似乎听到了万众的欢呼声，但很快又是一阵天旋地转……

Ⅲ、JAPAESE MIDDLE AGE (中世纪日本)

LEVEL 1：我从天而降，却落入美丽的花园中，四周绿草茵茵、樱花烂漫，远处的白雪覆盖的富士山使我认出这正是日本。正疑惑间，"呜——哇！"一位身着白色柔道服的武者弓身向我行礼后却拉开了架子，我也以拳脚迎战，这家伙象只蛤蟆似地前窜后蹦搞得我好晕，击倒他后于路口坛子内得到能量，又在桥头右侧发现了一把日本刀！刚过小桥，一名黑衣忍者从背后袭来，忍术看似花哨却不难对付。步上阁楼，不意于转弯处遇到一名身着和服的假面歌舞伎，眼见她挥扇打来，我唯有杀之而自保。直行而过，且不下台阶，到另一侧拐角，正是一座喷泉。我拾级而下，还未站稳脚跟，两名柔道高手左右夹击而来，好家伙，还招式分明呢！眼见他在空中翻了一个斤斗飞脚踢来，我沉着地闪了开去，并抽刀反击！在日本刀有力的攻击下，他们倒了下去。麦垛边一名身材苗条的女子手持两节长棍在打麦，似乎察觉到了我，她转过身来，宽大的斗笠使我看不见她的容貌，但却明显地觉察出一股杀气！果然她挥棍打来，有一招空中旋转下击的棍法真是漂亮极了！但我无暇欣赏这杀人之舞，因为时间已经不多了。前面大屋门口竟然有一个大圈，这是什么？一个巨胖无比的大块头给了我答案，好嘛，大相扑！我步入圈中摆好架式，忽然这个大胖子令人难以置信地一个前滚翻扑了过来，没等反应过来，他已一头重重撞在我的胸口，这下我不敢轻敌了，全力与之周旋，毕竟他还是太笨重了，倒在我的刀下。左侧的房子内有少许物品，回到圈子，我走向中央的大屋。





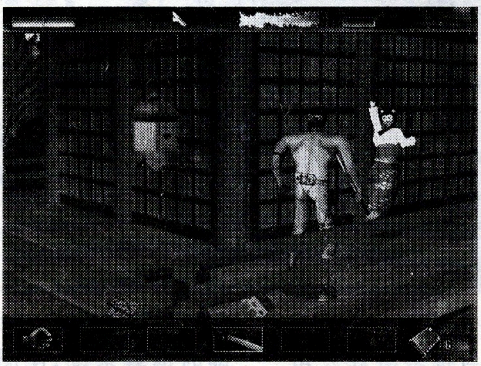


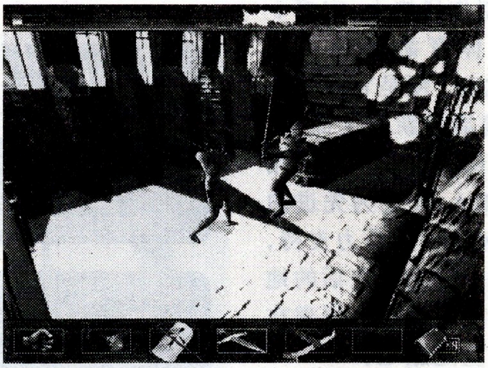
LEVEL 2：宽敞的庭院中，一位瘦长的和尚双手合十悬浮在空中，意念术！我识破了他的诡计，迎面一刀劈去，他竟然一闪而开！瑜伽功夫焉是我刀法之敌手。一只星形镖飞掷而来，又是个忍者，结果了他得到飞镖。走上楼桥，一名身着日本盔甲的武士正执刀而立，我与他力拼了两个回合，察觉到这把刀威力非比寻常，便易攻为守，逮着机会就狠劈几刀，战术果然奏效，拾起他遗下的村正宝刀我不禁得意非凡。进入屋内却见两名柔道武者正对拜开练，正好拿他们试试刀！我猛扑而上，他们竟然没经住两三下就完蛋了，屋角的伞下有东西。穿过练功房，又是一座木桥，行至中途两个刺滚贴地而来，我一跃躲开。桥头一名挽着日式发髻，手持双刀的武士挡在门口，对付双刀流我可没有什么经验，他防守不错，但攻击明显不足，倒也不难放倒。面前两门双双开启，我信步而入，远远望见大厅上一武士头目正严阵以待，且不急与之决斗，在左侧喷泉处稍做停留，我挥刀而上，竟是出乎意料的干净利落地解决了他。奇怪，这么重要的地方却未有高手防卫？一团火球扑面而来，抬头一看，天呐，一只巨大的火龙盘踞在大厅中央！我左右躲闪着冲到它近前，挥刀猛劈！这着近身攻击果然有效，不一会儿它就吼叫着倒了下去消失了。路已至尽头，我仔细观察四周，发觉佛像右侧的坛子有些蹊跷，试着转动它，果然，"吱吱"声中佛像两眼射出红色光芒，向左侧缓缓移开。我走下暗室，一忍者纵身袭来，刀光在黑暗中闪烁，啊哈，使的还是纯正的日本刀法呢，劈、刺、腾挪！前前后后一共八名忍者，四周终于沉寂下来，在左侧的雕像脚下我找到一块能量，接着又回到了大厅……

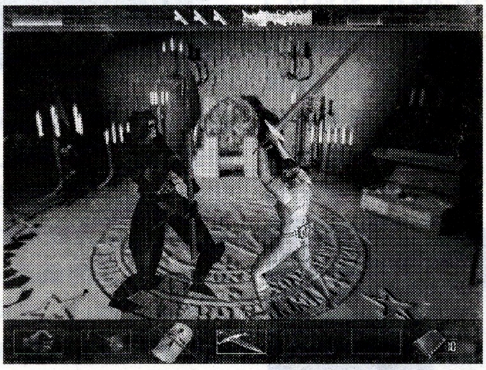
Ⅳ、EUROPEAN MIDDLE AGE (中世纪欧洲)

LEVEL 1：鹰鼻深目、身披重甲的武士缓缓转动着绞链，吊桥在轰然中落下……我发觉自己被传送到了一座中世纪的欧洲古堡前，一个矮胖子手握链锤在吊桥那面守候，我几腿就解决了他并拾起了链锤。就在转入右侧门洞的一刹那，另一名链锤武士幽灵般地跟了进来，没等他反应过来，我抡起链锤击倒了他，门右侧的方洞有些古怪，伸手一探，哈哈！原来是开门的机关。出门右行，铁栅栏门缓缓升起，我发觉气氛有些不对，于是试探性地贴着右侧冲到对面，果然一手持剑盾的武士悄无声息的从来路摸了过来，斜对过高台上的两个教士高举着酒桶伺机投掷。我转过身来，紧靠城墙与他格斗，利用后

纵躲闪，击毙之可得剑盾。早有防备的我灵巧地躲过几只酒桶扑向高台，两个胖教士见情形不妙，竟双双跳下围了上来，却哪是剑盾的对手。我来到两排巨大石柱间的宽敞通道，哪知刚一落脚，"吃！"地下突然彪出四根利刺，我不敢再贪心拾宝，小心地跳过另几处机关来到喷泉边。面前巨门悄然开启！一名武士远远拥盾傲立，我的心骤然一缩，走过大门，他竟仍屹立不动，以静制动，看来还是个高手。突然他挥剑击来，好大的力量！我改变策略，以防守为主，不与他对攻，在间隙出剑，终于他倒了下去。刚才一直在前面拐角处张望的链锤武士这时赶了过来，但为时已晚。走入两个柱子之间的暗室，发现一支弩和加命！归路却被个胖教士堵住了，简直是送死！沿着通道前行不远，又是一座喷泉。前面两名持盾武士守护着一扇巨门，我灵机一动，摸出弩箭远远射去，五箭之下，一死一伤，剩下一个也经不住我一番猛攻而一命归西。一定不要漏掉右侧石柱旁的巨剑！拾级而下，铁门不触自开，我换上巨剑谨慎地进入这阴森的房间，眼前是一付高悬十字架的石棺，棺盖上竟仰卧着一具重甲武士的尸体，日久年深，积满了灰尘。忽然它动了一动，莫不是自己眼花了？就在这时，"嘎吱—哐堂！"身后的巨门合闭了！重甲武士同时缓缓地立了起来！盔甲散发出耀眼的银光，红色的盔缨在飘动，他复活了！武士挥舞重剑，竟从棺盖上一跃下击，重剑触地发出苍啷之声，错愕万状之下我只有暂避其锋芒，发现其长于远距离攻击，趁间隙冲到近前，当头力劈再加左右侧击，几个回合后他便于铿锵声中倒下。在棺木右侧的墙壁上打开一道暗门，一股不祥的预兆笼罩在我心中。大殿正中的宝座上一个死亡骑士缓缓站了起来，黑色的长袍、惨白的骷髅头、长柄双刃的巨斧，"呼！"他一斧劈来，竟直贯整个大厅！接着又原地转了三圈，斧刃从光圈中穿出呼啸而来！我竭尽全力才躲开，趁其旋转后的间歇力劈两剑，立时后纵趋避，他又是一记直劈！我向左避开，躲过双刃的上击后从侧面又是几剑！注意不可恋战，如此十数个回合，死神终归被我再度送入地狱，接下来不妨上去试着坐坐宝座……







LEVEL 2：高耸的石台上，我摸向左角幽暗的小屋，一个黑影旋转了几圈就消失了，当真邪门！在柱子间可找到能量。回到高台走上台阶，木门不推自开，刚进房间，一名刽子手迎面扑来，我只让了一下就再也没给他任何机会。打量了一番房间，铁链、火钳、刑床及地上殷红的血迹……原来是个审讯室。又结果了一个刽子手，穿过房间在拐角处击毙持盾武士，走进拱形石门，却惊动了两名重甲武士，看着他们拖着长剑杀气腾腾的逼近，我只好硬着头皮奉陪到底了。注意不要处于二者之间，可引诱他们位于一侧一线并先集中攻击其中一个（此处尚可以静制动让其互相残杀，但似乎太……损了）。除掉他们后在天主神像下可得能量块。在通道右侧喷泉处稍事停留，击毙一刽子手，在拐角处的木轮旁可找到能量，又杀死另一名刽子手，我向前走去。耗子在脚下"吱吱"乱窜，阴森的气氛使我不得不加强了戒备，楼梯拐角处的木桶下可拿到弩箭！接连闪过教士投来的木桶，我迅速接近并劈倒了他。门外是一个庭院，一只黑豹正作势待扑，我灵活地左右腾挪，迅速结果了它。避开滚落的木桶，我跃上台阶，几剑就劈倒了一名持锤武士，紧接着又收拾掉另一持盾武士。上行拐到一木制楼桥，再干掉个持锤武士，远远就望见门洞里重甲武士挥舞长剑耀武扬威，他的身后是一名妖艳的绿袍女子，我扑上去挥剑猛劈，她却突然向武士射出一团光球，啊哈，回复术！我避开武士的疯狂拦截，一剑劈去，她却化作一股黑烟消失了，而武士则静立片刻后跪倒在我面前化作一堆废铁。右侧的小房间内有喷泉，那个黑影又出现并旋及消失了。走进前方门内，巨大的药柜、书架和盛满绿色液体的玻璃器皿，蛮象个巫师的实验室嘛！"吼"一只黑豹从桌上站了起来，我挥舞巨剑劈倒了它。黑影又出现了，原来是个穿黑袍的巫师！他蹒跚地穿过挂毯神秘消失了。我正想够架子上的蓝色魔法瓶却不意被它"电"了一下，原来是个陷阱！终于在玻璃瓶堆中找到了一个魔法卷轴。同样于挂毯处穿过墙壁，却是一间卧室，女法师站在床前，我躲过她的法术攻击，施展蓝色的魔法火焰只两发便击倒了她，得到卷轴。一剑劈倒从桌上跃下的黑猫，跳上桌子拿到电池。书架中央可再得一卷轴。这时黑袍巫师出现了！原来是个白胡子老头。他旋转着，时隐时现，一下就打出两发魔法弹！果然法力高强。但在我的火焰连射中他也倒了下去。刚要接近一扇巨大的窗户，一团耀眼的光球突然在窗子正中爆裂开来！我被击得一个踉跄，定睛一看，一只红色的恶魔飞舞而来！我沉着应战，火球射出，弹无虚发，恶魔在惨叫声中毁灭了。月值当空，古堡阴森，我长长地吸了一口气，纵身跃向大地…… （待续）

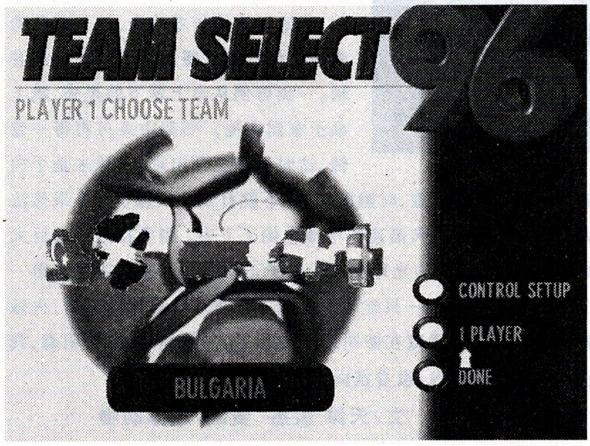
文/天津 孟杰 责编/软体动物

欧洲杯96英格兰之旅



96年的世界足坛赛事频繁，风云变幻。随着欧洲杯、奥运会、和夏季的球星大转会，足球再一次成为举世瞩目的焦点。新一代的 VR 足球游戏也乘着这股热浪，迅速地成为全球电玩族的新宠。为了纪念 96 英格兰欧洲足球锦标赛的成功举行，近期由 GREMLIN INTERACTIVE 制作并发行了这套名为 EURO 96 的 GAME。GREMLIN 是近几年才发展起来的公司，与很多游戏公司一样，同属游戏界的新生代。在制作风格上，它擅于使用前沿技术，以设计 3D 体育游戏见长。“WHIPLASH 赛车”、“VR SOCCER”便是它旗下的名作。这回的 EURO 96 更是携诸多新技术而来，旨在完全再现本届欧洲杯的空前盛况。游戏使用了比前些时候曾风靡一时的 FIFA 96 更为先进的图形引擎，并且由于得到了欧洲足联的鼎力支持，在资料方面也翔实到足以媲美一部足球史话的地步。或许心急的玩家已经等的不耐烦了，那现在就让我们一同开始这次的英格兰之旅吧！

整张 EURO 96 光碟的容量为 496M，容许以 3 种模式装入硬盘：最小（27M）；标准（54M）；最大（100M）。对于拥有 4 倍速以上光驱的玩友，建议不妨采取低容量方式安装。因为游戏的数据传输速度在这样的配置下将足以使大家满意，即便频繁从光盘上读去消息，也不会让人忍受太长的等待时间。在保证流畅运行程序的前提下，极大的节省了硬盘空间。



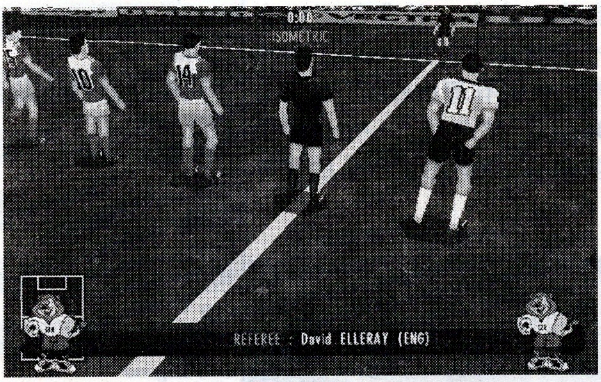
初次运行 EURO 96，令人印象最深的莫过于它精美的画面。游戏使用了目前业界最为先进的图形引擎，就象 QUAKE 超越 DUKE 3D 一样，FIFA 96 在它面前恐怕也只能算是一个“2.5D”游戏。过去最让玩家头疼的近镜头马赛克现象已不复存在，取而代之的全新即时演算系统，使图像无论怎样放大，都能始终保持细腻平顺。我们真正可以看到球员丰富的动作和细微的表情变化，这是以往任何足球游戏都无法做到的。体育馆的设计历来是游戏制作中的难点，即便作为成功的范例，EA 几款 GAME 的观众席也还是做的缺乏立体感，好象只是在座位上摆了张照片而已。这样的情况在 EURO 96 中绝对不会再出现，小至角旗，大至看台，球场上的每个角落都被用 3D 软件一点点搭建出来的，无论视角怎样变换，画面始终栩栩如生，经得起那些挑剔玩家的敏锐目光。另外值得一提的是，游戏中加入了天空贴图，随着镜头的变化，你会发现头顶湛蓝的天上正飘着朵朵白云……再配上脚下茵茵的绿草，真把玩这只 GAME 变成了一种视觉的享受。游戏支持两种分辨率，和 5 种视角模式（虽然不多，



但每种都特色鲜明。过去红白机、MD 上常采用的俯视方案也被发掘出来，怀旧的玩家不妨一试。)。如果你想在高解析度，和最佳视角的情况下运行游戏，至少要拥有 PENTIUM－90 以上机种。

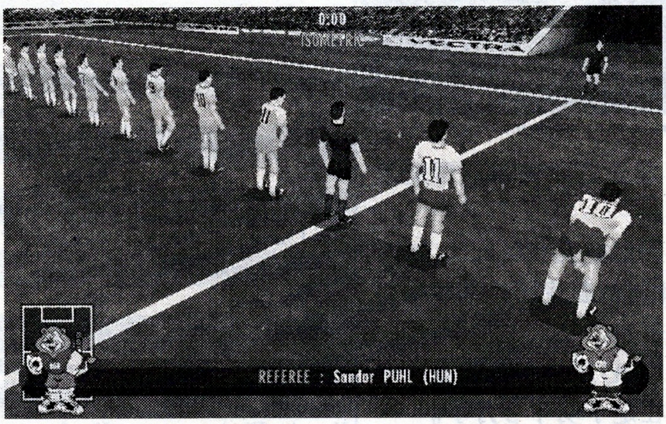
EURO 96 中总共包括了欧洲杯决赛阶段的 16 只队伍。各队的出场名单完全遵照杯赛时的情况：意大利不见了巴乔，皮埃罗、拉瓦内力代之冲锋陷阵；法国缺少了坎通那，齐大内成为组织中前场进攻的核心……(看来球迷心中的这份遗憾，还要继续被带到游戏中来。)游戏里预设的分组与欧足联的抽签结果一致，同时也容许玩家重排，相信绝大部分朋友还是乐于接收前者，这样似乎更具真实感。球员使用真实姓名已不是什么新鲜的设计，但你以前是否听说过连裁判也采取真名真姓的哪？所有 18 名在欧洲决赛阶段露面的裁判，都会出现在 EURO 96 中，如意大利的 P.CECCARINI、英格兰的 D.ELLERAY 等。电脑显示的背景 4 资料中除了一般的国籍、年龄、身高，和一张 VR 的全身像以外，还有足联对他们判断力，执法力度的两项平分。游戏另一个创新的地方是增加了球场的选择：伦敦的温布利体育馆；纽卡斯尔新建的足球中心；利物浦的老足球场……举办欧洲杯的 8 个运动场都在其中。为了让玩家更好的了解比赛地的情况，程序还设置了预览功能。选择这个开关，电脑就会播放一段动画，告诉玩家每个球场的大小、容量、位置及结构。





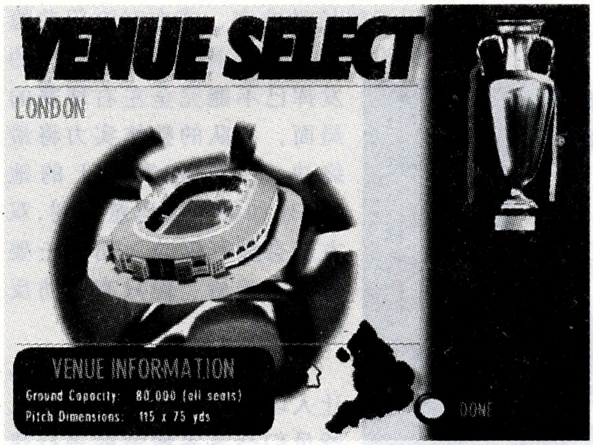
EURO 96 的控制方法比较新颖。除了传统的通过换人控制全队以外，你还可以选择只控制一名球员，或在后卫线协助防守，或在对方门前抢点射门。这样的设计使游戏更具真实感：人为的发挥已不能完全左右球赛的局面，各队的整体实力将最终决定他们在赛场上的地位。比如德国遭遇意大利，双方就会展开对攻；而瑞士要是碰上英格兰便只有打防反的份儿。

游戏的 AI 系统很出色，让人印象深刻。比赛一开始，球员们会零零散散的进行热身活动，有的扳脚腕，有的作蹲起。比赛过程中，经过激烈的身体接触，球员就会伏下身提提袜子。射门成功之后，大家的庆祝姿势也不相同：进球者满场狂奔，而队友们则只是上去和他拥抱。前面已经谈过主裁判的设置，其实赛场上最有看头的是巡边员的表演。当你带球沿边线迅速突破的时候，会发现巡边员也随着你一起向前疾跑，并不时作出探头、侧身等动作，简直就象看电视转播一样。



在大的方面，我们已经看到 EURO 96 不俗的表现。其实在很多细微的地方，游戏同样设计的可圈可点。细心的玩友会发现赛场边的广告牌上都是我们熟悉的厂商：CANON、VECTRA、UMBRO……，让人颇为亲切。相信这也会成为今后 PC GAME 的一种趋势，原本与大企业合作，也是娱乐传媒的本来之道。比赛中引入了风的选择，不仅是有无，更可对方向作出规定。这

对场上局面有着很大影响一顺风的一方在速度和传球距离上都将占有明显优势。游戏还支援了 PLAY BY PLAY 功能，解说员操的是慢条斯理的英



国腔，与 FIFA 96 风格迥异。

游戏的妙处还有许多许多，并非都可以言传。然而，无论从那个角度讲度上讲，EURO 96 都是一只非常杰出的游戏。我们有理由相信，它将为这个风起云涌的“足球游戏”之年画上一个完满的句号，并成为今年世界最佳 SPORTS GAME 的最有力竞争者。

文/陈雷　责编/软体动物



纵观 96 年底至 97 年春的欧美游戏预定发行表，有几点应该注意。

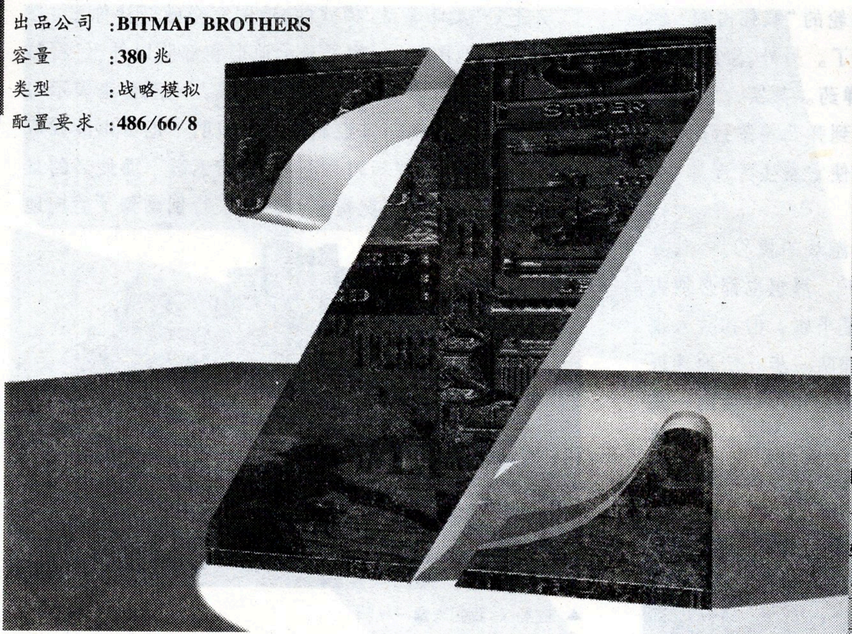
1、辛迪加战争、Diablo 因原定发行时间为 10 月份，而且本文结稿前此两款游戏已经基本快要发行了，因此没有列入表中。

2、Blizzard 公司的《Star Craft》原来预测应是在圣诞节前发行的，结果现在定于明年 3 月了。

3、《幽浮 3》、《黑暗王座 2》、《创世纪 9》、《黑暗之心》等游戏还是没有出现表中，令人有点失望。

游戏 PIPELINE

游戏名称	制作/发行公司	预定日期
Age of Sail	Talonsoft	96 年冬
Aide De Camp 2	HPS Simulations	96 年底
Air Warrior 2	Interactive Magic	96 年底
Battles of Alexander	Interactive Magic	97 年春
Dark Earth	Mindscape	97 年春
Destruction Derby 2	Psynosis	96 年冬
阿达魔术师 2	Psynosis	96 年 11 月
地下城守护者	EA/Bullfrog	96 年底
魔域迷踪 2	Psynosis	97 年 2 月
Fighter Duel 2	Philips	97 年春
FlightSim Win95	微软	96 年 11 月
FPS Football Pro97	Sierra	96 年 11 月
Flying Nightmares 2	Domark	96 年冬
Hardball 6	Accolade	97 年春
Harpoon Classic 97	Interactive Magic	97 年 11 月
魔法门英雄无敌 2	New World Computing	96 年 10 月
History of the World	Avalon Hill	96 年底
IF22	Interactive Magic	96 年冬
Interstate 76	Activision	96 年冬
死星战将 2:杰迪武士	Lucasarts	97 年 2 月
Leisure Suit Larry 7	Sierra	96 年 11 月
Lords of the Realm 2	Sierra	96 年 11 月
Lost Viking 2	Interplay	96 年 12 月
Magic of Xanth	Legend	96 年冬
Master of Orion 2	MicroProse	96 年底
Myst 2	Broderbund	96 年冬
New Order	Epic	96 年冬
NFL Instant Replay	Philips	96 年底
NFL Legend	Accolade	96 年 11 月
One Must Fall 2	Epic	96 年底
Pacific Tide	Arsenal	96 年底
PC Panzerblitz	Avalon Hill	97 年春
Pod	UbiSoft	96 年底
掠私者 2	Origin	96 年 11 月
重返克朗多	7th Level	96 年底
Reverence	CyberDreams	96 年底
Risk!	Hasbro Interactive	96 年底
Shadow Warrior	3D Realms/FormGen	96 年底
SimGolf	Maxis	96 年底
蜘蛛侠与不祥的 6	Byron Preiss	96 年 11 月
Star Craft	Blizzard	97 年 3 月
Star Fleet Academy	Interplay	96 年冬
Star General	SSI	96 年 11 月
TFX 3	Ocean	97 年一季
Tomb Raider	Domark/Eidos	96 年冬
Toonstruck	Virgin/Burst	96 年 11 月
Vampire Diaries	Her Interactive	96 年底
VR Golf	VR Sports	96 年 11 月
Xenophage	Apogee/FormGen	96 年底
X 战机 VS 钛战机	LucasArts	96 年冬



出品公司 :BITMAP BROTHERS
容量 :380 兆
类型 :战略模拟
配置要求 :486/66/8

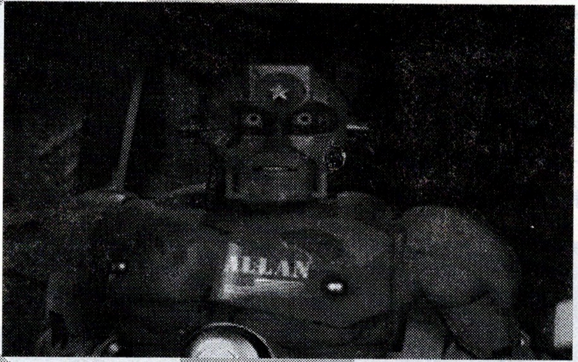
“这是战略模拟游戏与动作游戏的最佳组合！”
—GAMES WORLD 杂志
“我把本来打算买 C&C 的钱用来买它了！”
—PC ZONES 杂志
“这是一个最火爆的游戏，它拥有所有优秀游戏的素质，当你看到它的那一刹那，你就死了！”
—PC GAMER 杂志
“这是有史以来最好的游戏！”
—GAMES MASTER 杂志

这些听上去似乎有些过分的赞美之词，由这些著名的游戏杂志不约而同地说了出来，真让人吃惊不小。他们在评论的是 BITMAP BROTHERS 最新制作的战略模拟游戏——Z。


▲ 昏～～睡百年

故事发生在五个星球上，前后共二十关。你要指挥从机枪兵到肩扛式火箭筒兵的六种机器人、从坦克到导弹发射车的共 11 种战斗车辆，完成难度一个比一个大的任务。与《C&C》和《魔兽争霸Ⅱ》不同，Z 既不需要建造设施、采集资源，也不用“黑暗索敌”。它采取了一种全新的游戏模式，强调“占领”而非“毁灭”，不仅是建筑物可以占领，而且当你把敌人战斗车辆中的士兵打死后，甚至可以派士兵进入空车中将其据为己有，充分地利用一切可利用的东西来打击敌人。这也正是它吸引了众多玩家的原因。

每一关的开始，你与敌人都只有一个总部以及一些机器人和战斗车辆。在地图上的各个地方，散布着许多的工厂、雷达站和各种其它的设施，它们的主权都是不确定的。在每个设施的附近，都会有一面白色的小旗，表示现在无人拥有它。任何一方的部队（无论是机器人还是车辆都行）到达了小旗，这幢建筑物就立刻属于他们了，小旗也变得和这一方的部队颜色一样。当设施被占领之后，会自动开始工作。工厂会自动地制造机器人和各种车辆，不用你给钱，不用你干预，总之不需要做任事情，需要的只是时间。在每个工厂上都有一个时钟告诉你离下一批部队制造出来还有多长时间，到时间部队会自动从工厂中走出来。用鼠标左键在工厂上点一下，可以知道现在正在制造的部队种类；再点“CANCEL”键的

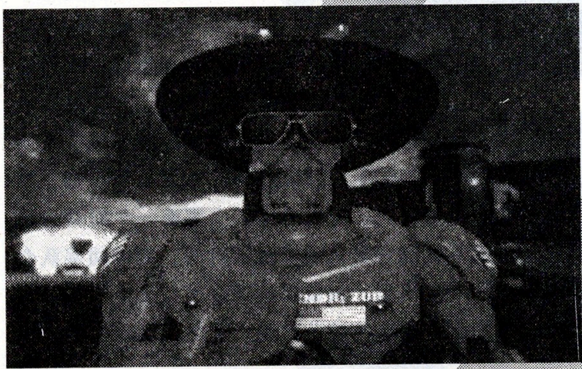


▲ 充满热情的大眼睛

话，可以改变制造种类。如果某个工厂一直在制造同一兵种，那么它每一次制造所花的时间会越来越短，在开始时也许需要四、五分钟，到了后来就只需要几十秒了。所以你在改变制造种类时，一定要谨慎。如果必须要改的话，应该在一批部队制造完之后马上改，而且越早改越好，这样可以尽可能地把时间损失减到最小。除了工厂之外，在野外还会有一些空闲的战斗车辆及机枪塔、炮塔供你占领。在开始的时候，手一定要快，利用现有的兵力获得尽可能多的工厂及武器。但万万不可过于贪心，占领得过多反倒会使你的防守力量变得薄弱，敌人一个反

冲锋你就完蛋了。一般来说，在第一轮的“疯狂占领”之后，保证双方的力量大致相当就可以了。另外，野外还有一种绿色的弹药箱可以让步兵补充弹药。其实，它还有一种妙用不可不知：当敌人的部队走到弹药箱附近时，派自己的部队朝弹药箱猛烈射击，可以使它发生大爆炸，炸死大批敌人。

实际上，小旗的争夺成了Z这个游戏的核心。双方在派重兵严密防守本方小旗的前提下，都想也都必须去争夺对方的小旗。有时虽然你占领了小旗，但和敌人拼了个同归于尽，眼看着敌人的后续部队一步一步地接近小旗，工厂上的时钟一秒一秒地走，还差几秒钟新的一批部队就要制造完成了，敌人却占领了小旗。这一下形势彻底逆转：不仅工厂归了人家了，刚刚制造出来的部队也



▲ 我们的头儿－ZUD

不是自己的了。所以我奉劝朋友们最好在防守绝对稳固的情况下再进攻，并且兵力多到可以保证进攻部队在消灭敌人、占领工厂之后，还能剩下若干来保护小旗。还有一点很重要：在进攻之前应该先看一下对方工厂上的时钟，估计自己可以在下一批敌人制造出来之前结束战斗



▲ COME'ON!! Let's rock!!

再发动进攻，否则当你正在跟敌人浴血奋战的时候，从工厂里拥出大批生力军支援他，你岂不是很惨。当然，占领工厂时应该优先占领车辆制造厂，士兵制造厂次之，因为战车毕竟是战斗的主导中坚力量。

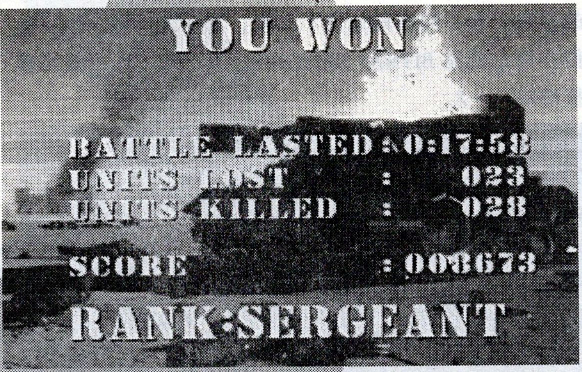
Z不是“黑暗索敌”模式的，地图完全敞开让你看。在右下角的小地图上，除了显示地形和部队以外，还将整幅地图分成了若干个大小相等的区域，用颜色来表示每一个区域现在由哪一方控制。可以很明了地看出敌我双方的力量对比。但并不因为不是“黑暗索敌”，而使Z的难度稍有降低。因为战况瞬息万变，特别是到了后期地



▲ 胜利了，我们来喝一杯吧

图变得很大时，每个工厂都要保护，又不能象《C&C》那样修围墙把自己的设施全部包起来。你常常会顾此失彼，这边打得正热闹呢，一看那边，好几个工厂已经失守了。而且Z中的敌人非常好战，会经常主动向你发动进攻。因此在游戏的过程中，你会一直觉得压力很大，紧张程度甚至超过《C&C》和《魔兽争霸Ⅱ》。

Z中的部队和武器种类很多，除了炮塔和机枪塔这些玩艺基本不用造以外（敌人很聪明，会绕着走，根本就



▲ 看看自己是什么等级的实力

起不了多大作用），其余的所有兵种都应该适当地配备一些。坦克是陆战的中坚，对敌人的任何兵种都可以应付自如，自然不可缺少。与《C&C》中的坦克不同，Z中的坦克打的是爆破弹，所以对付步兵的效果要好得多，一颗在步兵群中爆炸的爆破弹至少可以杀死四、五名士兵。在强攻敌人炮塔或要塞的时候，一、两辆导弹发射车可以收到奇效，用大部队进攻会造成很大伤亡。步兵虽然速度慢、火力弱，但造得快、数量多、可以操纵车辆及炮塔和机

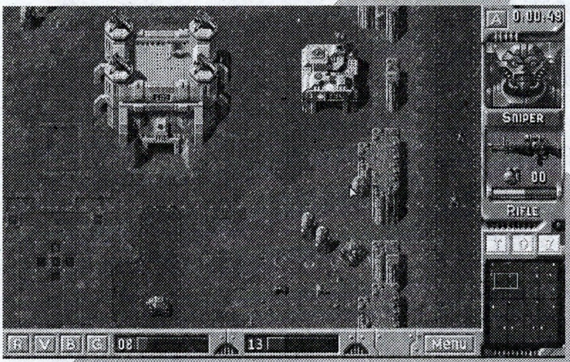
枪塔，也是不可或缺的。在一些遍布河流的关中，更可以显示出步兵的优势（步兵可以涉水渡河）。为了弥补步兵火力的不足，Z 中采取了步兵战斗群的方式：三人为一战斗群，一起战斗，不可分离（士兵进入车辆或炮塔后便自动脱离他原来隶属的战斗群）。这是一个非常好的设计，大大加强了步兵的战斗力，一个持火箭筒的步兵战斗群可以毫不费力的干掉一辆吉普车。吉普车的火力虽然弱，却拥有最快的速度，是抢占小旗及发动快速突击的最佳



▲ 在无人的星球上酒后驾驶真爽呀！

兵种。

Z 中越往后的关，地图越大，兵种越多，但任务只有一个：摧毁敌人的总部。占领了全部兵工厂之后再发动总攻当然是最保险的办法，不过太费时间。富有冒险精神的朋友不妨试试用快速部队大胆穿插，直接攻击敌人的总部，如果成功的话，相信你会有很大的成就感的。在战斗的时候有一点必须注意：在短兵相接的时候必须积极主动进攻，特别是坦克，如果你向它发命令发晚了，它还在调整炮塔方向时，就被敌人敲掉了。

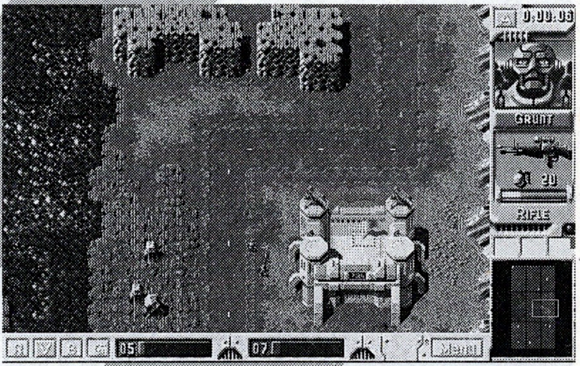


▲ 老窝目前很安全

Z 的音乐非常好，在平静中孕育着危机，给人以紧张感。音效更是有独到之处。除了武器射击声和士兵嘶喊声之外，在你漂亮地干掉了一个敌人之后，士兵会说：“Good shoot！”“Excellent！”在你的部队遭到攻击时，他会喊叫：“Ya！”“Woo！”笔者曾经多次利用这一点发现了自己的部队正在遭受攻击。当你足够强大时，士兵会说：“What're you waiting for？”催促你进攻。总之，让你随时感到有一群活生生的士兵在跟你并肩战斗。

Z 的画面没得可说，640×480 SVGA 的精致画面，“写实＋卡通”的画风，绝对会令你满意。此外，Z 在细节的表现上也有甚多可圈可点之处。在你向一个部队发布了命令之后，再用鼠标点他，会有一条灰色虚线告诉你他计划的行动路线，还有一个红色的虚线圆圈告诉你他所持武器的攻击范围。士兵和战车被击中时，弹片和钢屑到处飞溅。被击伤的战车驶过的地方地上会有点点的油渍。野外有一些小动物，可以供你没事的时候练练枪法（不过我认为你大概没时间干这个）。士兵和战车在临死之前，都会高高跃起，然后“啪！”的一声重重摔在地上。一次，我的一大群士兵在一辆被击毁、正在熊熊燃烧的敌人坦克旁集中，坦克突然爆炸，当场炸死五、六个，残骸从空中落下，又砸死三、四，真是惨透了。希望你不要象我一样倒霉。

还有一点不可不说，Z 的攻关动画十分幽默搞笑，实

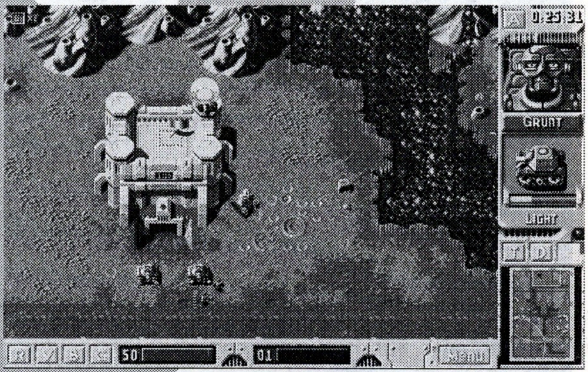


▲ 这种地形太差劲了！

际上 Z 的整个风格也是以幽默为主的。至于我为什么这么说，你去买一张光碟来玩玩，自然就会知道了。

喜爱《C&C》和《魔兽争霸Ⅱ》的朋友们，以及所有喜爱战略模拟游戏的朋友们，如果你没有玩过《Z》，我可太替你们遗憾了。

Z！不可不玩。



▲ 坦克部队出动！！

文/罗曜　责编/软体动物

PC 秘技 秘技 PC

Crusader:No Regret 完全秘技 TEST:YES

秘键

LOOSECANNON16	=	开启秘技
CTRL－F10	=	开启无敌
F10	=	得到所有武器、弹药、物品
H	=	吊车(按住 shift,然后可以拖物品到任何地方)
F	=	显示物体帧数
CTRL－V	=	内存、版本等信息
F7	=	显示网格
ALT－F7	=	显示网格 2
CTRL－F7	=	显示网格 3

注:因为 S 键在游戏中的搜索功能热键,所以键入秘技开启秘技时,旁边要有可以搜索的物体,否则将无法成功的开启秘技。

参数

－warp	x	X 为关数	= 跳关
－skill	x		= 改变等级
－asylum			= 显示 Enabling ENHANCED mode.
－demo			= 连续不间断地重复片头

Fire Fight 隐藏功能键 TEST:YES

游戏中同时按下 C、W、+(数字小键盘)后,再按 F12,会出现一个菜单,允许玩家恢复护盾、加满枪、无敌。

Virtua Fighter PC 与 Dural 对决法 TEST:YES

方法 1:在标题画面连续按 17 次"上"。

方法 2:在选人画面按下、上、右、左＋防

Total Mayhem 完全秘技 TEST:YES

启动参数

DIRTYCHEATER	－	开启秘技模式
EDIT	－	进入任务编辑器
LEVEL＝xxx	－	读取编号为 xxx 的任务
GAME	－	直接玩当前任务
NOMUSIC	－	关闭音乐
TEST	－	装备强力设备

在基地内

按 Ctrl＋CHEAT	－	开启秘技模式
按 Ctrl＋N	－	跳到下一个任务
按 Ctrl＋E	－	加经验
按 Ctrl＋C	－	加钱
按 Ctrl＋A	－	加所有物品

游戏画面内

按 Ctrl＋CHEAT	－	开启秘技模式
按 Ctrl＋STUFF	－	加所有物品
按 Ctrl＋T	－	传送队员到任意地点
按 Ctrl＋I	－	队员无敌
按 Ctrl＋M	－	关闭敌人

工人物语 2 加快速度 TEST:YES

在游戏里键入 THUNDER,可以开启秘技

然后按 Alt＋F7 显示完整地图

Alt＋1 到 Alt＋6 改变游戏速度

蚯蚓战士 2 TEST:YES

在游戏中先暂停,然后输入以下密码

	美国版	欧洲版
加命	GIMME JIM	I AM A LOOSER
杀死 Jim	L8TR JIM	I HATE MY HAIR AND WANT TO DYE
内置抓图	SAY CHEESE	CHEESE

Pray For Death 完全秘技 TEST:YES

在制作组画面键入以下键:

MEETTHEGUYS	－	内置的无聊小游戏
SENDMEFASTER	－	加快游戏速度
BLOOBABLOOBA	－	水中战斗
NEEDNOBATTERIES	－	画面变成类似 GameBoy 的样子
YEOLDEGAME	－	按下 P 键可玩另一游戏
TOONSOUND	－	加快音效速度

PC 秘技

责编 / *PsychoPsychic*

秘技天地 方偏技秘

责编/风马

MJ JI TIAN DI

风马一定比牛要强出许多，因为有一句俗话道：风马，牛不相及！

——读者

●秘技

SS《街霸 ZERO 2》 FP 4

选择胜利姿势：在 ARCADE MODE 与 VERSUS MODE 中，当每局结束出现“K.O.”的字样时，按住任意拳、脚键即可变换不同的胜利姿势，对于胜利姿势少于 5 次的角色，只要用 X 键与五键配合即可。

二十四种胜利台词：在打败一名对手，并摆出胜利姿势后，配合四个方向与 XYZ、ABC、XA、YB、ZC、LR 六种键位组合可以看到二十四种胜利台词中的一种。例如隆胜利时，只要按住上和 LR 三键，即可出现“武魂我已融汇贯通”这句台词。

随意选择场地：将 OPTION 中的 SHORTCUT 项目打开，然后选 ARCADE MODE 进入游戏，这时副手柄按 START 键加入；在选人画面中将光标调至想去的场地上（主角头像处），按住 START 键 1 秒以上，之后可随意选择喜爱使用的角色，战斗就会在你选定的场地中进行了。

SS《格斗之蛇》 FP 4

隐藏的 OPTION：选 ARCADE MODE 打通游戏一次，当回到标题画面时，会发现多出一项白色的 OPTION 选项，其中各项表示如下：

STAGE——在 ARCADE MODE 中开始场地的设定。

NO DAMAGE——如为 OFF，在战斗中可不受伤害。

BGM——背景乐的开关。

PEPSIMAN——如为 ON，在战斗中百事人肯定会出现。

PORTRAIT——可看许多 ENDING GRAPHIC。

GB《热斗侍魂·斩红郎无双剑》 FP 4

选用柳生和斩红郎：在厂商画面中，按三次 SELECT 键，即可。

直接看结局画面：在厂商画面中，顺序按 A、上、B、右、A、下、B、左，即可。

●偏方

SFC《火炎之纹章——圣战的系谱》 FP 4

盗贼与魔法剑：盗贼在游戏中并不是作为战斗力存在的，但如装备了在作战中或买到的具有魔法属性的剑，对敌人间接攻击则可施放二级魔法。此类武器最适合盗贼使用，因为他们速度很快且魔力不弱，使用魔法剑时对一般对手可造成两次伤害，威力实在不弱于某些魔法师。这样一来不但可以轻松地得到金钱，也有助于练级，盗贼进化后的盗贼剑士着实是个二线好手呢。另外，第八章“龙骑士”一关某村落的“盗贼之戒”对于某些手持昂贵星级武器的队员是个福音——手持圣剑的马上盗贼是不会亏本的。

异性关系：在游戏中，各主角间有许多的亲缘或恋爱关系，一般有这样关系的人都曾在战斗中对过话。在每一章中，有关系的二人中有一人在与另一人处于相邻位置时，会因心灵感应而发生命中率 100% 的会心一击，但每一章只有一次机会，好好把握吧。

北京 刘晶岩

SFC《第四次超级机器人大战》 FP 2

使用剑防御和盾防御：所谓剑防御即用手中的剑将对方打过来的导弹击落或用剑挡开敌近身光剑攻击，即完全抵消敌一次攻击；而盾防御是指用盾使用所受伤害减半。这两项技能并非为随机使用，使用如下方法会使其成功率达 70% 以上：以剑防御为例，首先驾驶机师必须有“切り払い”这项特殊能力；然后当转入敌人攻击画面时，在敌人放出导弹或敌人亮出光剑至画面切换至我方之前，按“切り払い”的熟练度按 A 键，如熟练度为 3，则按 3 次，但按第 3 下时，一定要按住不放；如上操作即可看到我方机器人用剑抵消敌人的攻击。盾防御方法同上，但要求驾驶机师具有“シールト防御”这项特殊技能。

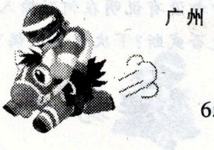
北京 刘晶岩

（编者按：半月之功，所获甚少/埋头苦攻，愁思难了/对战格斗，接触又少/望洋兴叹，已生疏了/展望目标，时间太少/视而不见，一了百了。以上这首“少了歌”是曾作为狂热 SLG、RPG、FTG 爱好者的刘玩友面对超任太多的“熊掌”与“鱼”发出的感叹，而作为编辑的我又何尝不是这样的呢。而我想对于日益增多的“熊掌”与“鱼”确实需要有足够的自制力才不至于引起“消化不良”。但“视而不见，一了百了”这样的消极态度，我想无论是用于工作学习或游戏中都是不可取的。刘玩友在超任游戏中“慢”游半月，虽“所获甚少”，但并没有“白忙一场”，也还是为玩友们提供了很好的偏方，虽然他有那样的感叹。）

SFC《梦幻模拟战》 FP 7

开始就有大量宝物：游戏开始时，会回答女神的提问来决定主角的能力等，还会相应地拥有一些宝物；当回答最后的提问：よろしいですか？回答：いいえ，然后就要重新回答女神的一系列提问，但刚才得到的宝物却没有减少，如此反复几次即可拥有许多宝物了，但不能超过七次，否则游戏则不能继续进行了。

广州 李靖



FC《勇者斗恶龙Ⅱ》FP 4

最强之剑：首先在隆达尔吉亚高原，从怪物手中得到破坏之剑（**はかいのつるぎ**），然后在准被了隼之剑（**はやぶさのけん**）后进入哈刚神殿，在神殿中换上破坏之剑，再离开神殿，这样隼之剑便会具有破坏之剑的攻击力，并且可以二次攻击，就成为最强之剑。

上海 刘轶赟

GB《篮球飞人 2》FP 5

樱木防守法：当使用樱木在篮下防守时，可在阻拦对手投篮画面中顺序输入上下左右 A，这样樱木就会使出“哼哼截球法”，另外在相同的画面中使用赤木，只需要按住下放，再按 A 键，赤木就会使出“活拍苍蝇”。

上海 刘轶赟

FC《龙珠 ZⅢ》FP 7

孙悟空不得心脏病法：①物品一栏中，内有特兰克斯所给的治心脏病药，在与人造人战斗的最后一关，由悟空所带领的一组 Z 战士，不接触到其他 Z 战士（指在地图画面上），这样悟空就能与人造人战斗了，并不会发心脏病了。②在接触神龙时，神龙会给出三个愿望：一是种仙豆，二是给其中一位 Z 战士提升一级，三是让神龙给悟空治心脏病。注意，方法②只限于原装带。

广州 邓志强与 C.Y.X

（编者按：这两位玩友来信指出本刊今年第五期曾刊登的上海钟敏的同名秘技“实为欺骗闯关族”，这可有点武断，你们试过钟敏的方法吗？也许是卡带版本不同造成的吧。而钟敏曾说有许多才法可以让悟空不得心脏病，可却再也没有写来其他的方法，我想钟敏只有用实实在在的东西证明给大家看，才能洗清“冤屈”呀！另外，邓、C 两位的早已掌握的正确的“加满 HP、KI 及仙豆”的方法，为什么不写来呢？怎么能证明你们说的岳阳李珂是错，而你是对呢？望速速解决！）

GB《职业拳击》FP 7

无赖必胜法：将对手逼至栏边，按住上并连按 B 键，就会使出上勾拳将对手击倒；这时，连续这样打下去，对手就会不断被打至护栏上，上下翻滚，直至将对手体力打没，从而轻易赢得每一个对手。

河北保定 牛辉

GB《星之卡比》FP 7

难度增加法：标题画面中，按住上、SELECT、A 三键，即可使游戏难度提高。

音乐欣赏模式：标题画面中，按住下、SELECT、B 键三键，即可进行音乐欣赏。

湖北沙市 吴浩

（编者按：沙市“真的”英俊少年，你好！我并没有跑，所以也不必说“风中马儿慢些跑”！非常非常感谢你能“常默默地体验着杂志背后的喜怒哀乐”，我也常静静地思考在杂志工作的我与玩友的不同感受，希望所做的工作能够做到符合读者的需要。你的秘技中都没有说明在何时输入指令，“标题画面中”是我加上的，不知是否武断？下次你再投稿可要记住写清哟，understand?）



MD《大航海时代Ⅱ》FP 5

迅速拥有一支大舰队：当主人公拥有了一只铁甲舰之类的大舰，但如果还想制造即费钱又费时。有一个方法只需一个月就可把唯一的一只铁甲舰变成一只强大的舰队而无需一分钱。方法是拥有了一只铁甲舰后，开往南美的“**カラカス**”港，在酒店中说服“**フラソチヤ·ロロノア**”加入。然后出港，在边上等上几天，这时你就会发现刚刚加入的“**フラソチヤ·ロロノア**”以本国舰队的身份出现，不但开的战船一样，就连名字都一样。趁他还未溜回港之前冲上去与他单挑。胜利后就变成两只铁甲船，但此人并未消失、再等几天他 会再次出现，而且他拥有的战船和主人公的数量上始终完全一样。这样只需几次主人公就会拥有一只强大的海上战舰队，而无需花费一分钱。而且任何人任何船此法皆通。此时对本国的敌对度会很高，不过只需多投资些同盟港就解决了。

意外的礼物：当用艾尔·维萨斯作为主角时，一开始就去宿屋里找老板娘借钱，当她给你 500 元时，选择不要，她就会送你价值远远超过 500 元的礼物——猫。 上海 田晓然

MD《太阁立志传》FP 6

藤吉郎猛长战级：藤吉郎作为总大将攻城时，不急于消灭敌军，尽可能多拆毁城墙，并不让敌残兵撤退而取得胜利，可使战级猛长。笔者曾从 LV1 一仅升至 LV11。

增加兵力：羽柴造反初期，兵力严重不足。此时可迅速攻下规模兵力较小的邻城，并立刻将此城之兵士调回都城。待织田发兵攻取此城后，再重复上述操作，几次下来，兵力可大增。

上海 周荣

（编者按：许多玩友都同这位周荣一样，通过《太阁立志传》这款优秀的游戏开始对于历史知识感起兴趣的，希望从书本上获得的更多、更实在的知识，从而在游戏时得到更多的快感。本刊所开办的“三国游戏纵横谈”和“人间五十年”这两个栏目正可以满足有这样愿望的玩友。对于愿意并且能够通过游戏而获取更多知识及快乐的玩友，我们会通过自己的工作来回报他们的期望并与他们同样快乐；而对于竟认为知识有好坏之分，也不去学习、甚至不允许别人学习的人，我们会通过不断地努力进取将他们抛得很远。）

MD《梦幻之星Ⅳ》FP 3

部分组合技：

火焰斩：鲁迪的特技**レイブレード**＋汉思的特技**アストラルフレア**

热炎雨：法伦的特技**バーストロラク**＋斯林的特技**アレエリ**

时空黑洞：斯林的特技**ネガテイス**＋少女希艾丝的魔法**グラフト**（压缩）

上海 李俊杰

MD《梦幻之星Ⅳ》FP 3

究极组合技：这个组合技是本游戏中威力最强的魔法，除 BOSS 以外的敌人全是一击必死，而且无属性，无论什么样的敌人都能给以重创，具体组合方法是：珐儿（**ファル**）的魔法**デバンド**＋鲁迪（**ルディ**）的魔法**メギド**（怒之塔中学到）＋斯林（**スレイ**）的特技**レジエオン**法伦（**フオーレン**）的特技**ポポジイロンボルト**。

北京 赵纲

（编者按：自从第10期在栏目中征集《梦幻之星Ⅳ》后，许多玩友都投来稿子，因许多都与本刊今年第3期中的一样，故挑选了以上几条，加上以前的总共有11条了。据称组合技共有十五条，还差四条，究竟谁能先试出来呢？而以上两位玩友将各获本期赠刊一本，今后凡征解之秘技如是。）

MD《割喉岛》FP 4

通过第二关的顺序：上、下、下、下、上、下、上、下、上、下、上、上、上、下。

怎样找到五箱财宝：本游戏必须收集到全部的五箱财宝才可看到完美结局画面。第一批宝藏在第三大关第二小关的城镇最左端处。第二批宝藏在第六关中，游戏时进入第一个山洞，再走到最左端处后进入山洞，进入山洞后向右走一段距离，就会看到在树上有一个财宝箱，利用空中二段跳得到它（注意必选择女主角才可得到，因为女主角要比男主角跳得高）。第三批宝藏在第八关中，开始时按照正常的次序走，在走到一个断开的地质时，并且在地上有一个象神灯的物体。这时走过去用脚踩它一下，但画面并没有什么异常，这时再按照原路返回跳上一个石台，石台便会自己移动，把你带到一个山洞前，进入山洞后，你便会看到大批物品，其中有一个财宝箱，两个1UP一个血瓶和一支枪。第四批宝藏在第九关中，在走到一个有两个洞口的石台上的时候，进入第二个山洞，来到另外一个石台，这时抓住石台下的藤条跳到一个小石台上，便得到了第四批宝藏。（注意：如进入了第一个山洞便回到了第九关的开始处。第五批宝藏在第十一关中，在要注意一定要在打完第一批敌人后向船尾走才能吃到宝箱，如果打完了所有的敌人再去便找不到宝箱了。）

找到通过第九关的出口：初玩的人很难找到第九关的出口，其实很简单，在第九关最底部的地段上有一个断裂的悬崖，只要跳下去即可顺利地通过第九关。

得到隐蔽的1UP：在第八关山洞中，走到一个无路可走的地方时，可以看到有一根铁链，不要管它，加速跑后向前跳，这时奇迹出现了，主角没有掉下万丈深渊，而是悬浮在空中，这时再加速跑跳上一个平台便得到了1UP。

张家口 王文殊

MD《战斧Ⅱ》FP 7

人物移动法：在通关后，三名主角会回到第一关开始处，这时会有许多村民出来庆祝，当村民停下不跑时，连续按2P手柄的start键。就会看到村民在慢慢跑动便离开了三名主角。

张家口 王文殊

（编者按：阿弥陀佛，大智大慧文殊吾师普贤菩萨……，吾师慈悲，指点众生，普渡众生于无涯苦海之中，真功德无量！大概EXP可以提升一个整数——1……）

MD《超级忍Ⅱ》FP 4

隐藏的秘道：在此游戏中，每关都有隐藏的秘道，其中最有意思的两条是：①第三关地下生物圈，在中途多调查上方（按住方向键↑），会出现一条肉色的带状物通向一个小阁内，站在带状物正下方向上跃，会进入其中，内有加血、加镖和1UP，然后站到带状物上，自然会落回地面。②在打第6关BOSS时，必须先进入一扇外观不同的鬼头门。在找到此门后先不要进入，爬到房顶上攀援住，向右行进，会发现一间密封的小屋，这时只要到墙根下设法冲进去，就会穿墙而过，再进到屋内小门里，会来到一个无底的小屋内，脚下有两层箱子，每层3个，第一层是加血、加镖、威力镖，屋子正中有一个忍术，右边是出口。只要不断进入可获无数忍术，但难度亦很高。

湖南湘潭 涂恒

MD《魔强统一战》FP 7

收回灵丸法：选浦饭，如果超必杀（→↓→+A）被对手防住，在最后超灵丸一击时连打C键可收回超灵丸，以便以后再用。

无赖合作法：二对二模式中，VS电脑时，任选二人，开战后一人躲至安全处不断挑衅对手（A+B+C），减少对手灵力，对方会只顾集气而不再攻击，此时另外一个人就能从容地将敌方歼灭。

湖南湘潭 涂恒

（编者按：在原本和平宁静的世界里，偏偏有人要搞什么“涂氏猜想”，将我的隐藏身份道破，还说要揭开编辑部××之谜（RPG中的勇者？），胆子可真不小呀！不过，凭你的力量，是不会成功的！哇哈哈哈哈哈哈……）

ARC《超级漫画英雄》FP 5

使用头目THANO：在选角色画面时，按着1P的START键不放，然后快速按轻腿、重腿、中拳、中拳、上，便可发现蜘蛛侠变成了THANO。

杭州 叶佳旻

ARC《19××》FP 5

获得隐藏1UP：在第三关打BOSS前的最后一队红色飞机出现时，往画面右边的山崖猛射便会随机出现1UP或奖分。

杭州 叶佳旻

ARC《真·侍魂》FP 2

黑子出现的条件：有人怕黑子，有人爱打黑子以提高技术，下面方法就是黑子出现的条件，反之则不会出现：①在打第三、六、九位对手时（最多出现三次）；②在决胜局；③在最后20秒内；④用超杀将对手击败；如此即与黑子交战。

陕西咸阳 张晖 郑华

ETC 主机养护大法 FP 0

超任养护大法：在一些游戏中，如《时空之旅》、《第四次超级机器人大战》中，同时按L、R、START、SELECT四键便可回到标题画面。

土星养护大法：在一些游戏中按住ABC三键，再按START键，便可回到标题画面，如再按一下START键，可会退出到音乐CD的画面。

上海 徐康

（编者按：这位好心的徐康玩友希望通过他提供的养护大法，能让玩友们的主机寿命更长。同样，他也好心的给我提了个建议，因为汉字“风”、“疯”二字易错，所以玩友易误写，只要把“风马”改成“WIND HOUSE”，则玩友们即不会错写成“MAD HOUSE”！如再不行，可改成日文、俄文、法文、德文……，甚至印地安土著语！天啊，要学这么多种语言，还不如我改个名字呢？……）

SEGA 64位游戏机将在不远的将来问世，这真是个惊人的消息!令人无法置信。但我们的案头堆着相关的资料和彩色图片，似乎也不是空穴来风。现代科技的发展步伐，产品的更新换代越来越快，游戏业亦是如此，但……。SATURN顺调进击，大展鸿图之时，会用自己的右手打自己的左手?

近期市面上将推出近十本关于游戏方面的书籍。象《九六游戏年鉴》《电子游戏攻略》等书。虽然我们不知道内容、质量如何，但堂堂正正亮出自己的名头，凭实力打天下令人敬佩。由于本刊编辑的《'94》《'95典藏本》口碑不错，近闻有一两位先生要把自己的书贴上《'96典藏本》的名字。似乎沾了《典藏》的"仙气"，就成了吕洞宾。沾了"花"字，就有了香味。其实读者绝不会因为书名就会买这本书。读者对质量、印刷、装帧、内容、价格心理有数，绝不会轻易上当的。对于杂志社而言，既然鸠占鹊巢，有人那么渴望沾《'96典藏本》的仙气，本刊只好割爱，在此宣布：下一本专辑正式名称为《'96格斗天书》，广告及内容，见30页，请读者明鉴。《'95典藏本》出现盗版时，几位南昌、上海的读者来信说："盗版算不了什么，过不了多久就会有人"盗名"的。"想起这几位料事如神的读者来信，真是感慨系之，在此致深深的敬意。

闯关族的家

这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐、恩怨情仇、批评建议、疑难困惑都可以倾注在这里。

主持人：无类

我想，电子游戏迷最大的梦想就是制作自己的游戏。听说贵刊投资十几万元做《三国—官渡》，勇气可嘉，痴情可钦。但我不明白为什么中国游戏老跟在日本、欧美后面瞎折腾?三国让小日本抢去就送他好了。中国上下五千年，除了三国就没戏唱了?昨天做梦我想了个好题材，就是古老的秦始皇统一天下，我想就叫《始皇天下》吧!请注意保密，别让日本人又捷足先登。

连云港 张峰

贵刊是我最喜爱的国内电玩杂志。我时常阅读海外及港台杂志，贵刊在印刷、装帧、攻略和时效性上都有不小的差距。但阅读贵刊时的那种亲切感是其他杂志不可比拟的，提几条意见：1.《龙哥热线》栏目非常好，但有些极其幼稚的问题总会重复出现。建议将读者问及最多的问题汇集起来，一并做答。不用正式出版，就象协会会刊那样，哪位玩友需要，可向编辑部函索，不收费或收点工本费。(无类：此建议非常好，不占用杂志的宝贵版面，又能普及科技知识。至于发放办法，还有待研究。)2.建议贵刊多推出一些类似《新手培训事间》、《游戏制作入门》这样的好栏目，还有《街霸研究》、《侍魂战术研究》、《九王格斗之王系统解析》都很不错。初学者可以入门，中高级者可以加深技术修养。郭晨

建议贵社或自己或约人，创办一个"游戏剧情丛书"系列。据我所知，每个游戏出笼，都有一个剧情。只是不知为何游戏发售了，而剧本却秘而不宣?何不把各种RPG、ACT之类的游戏剧本，编写成书，以小说形式出版，集文学性，艺术性，欣赏性，实用性，收藏性于一身。不仅可以指导游戏，又可观赏，岂不两全其美。说通俗些就是把游戏攻略文学化，我想肯定热销。

无锡 李松

蠢节目万能攻略

眼睛看着电视，就可知道什么地方会出现什么敌人，知道什么地方会发生什么。能做到这一点之后，

Push START!

第一关：1.打敌人 2.不让敌人打你。

第二关：同上。

最后关：1.更好地打敌人；2.更好地不要让敌人打你。

完了。

然后是一些秘技和不那么秘的技。

重庆 主谋

看了杂志中介绍的编辑部游戏中毒个案分析，我也有特殊症状。请各位编辑分析病因，以便能改则改，改不了的就让其继续发扬光大吧。A症：玩街机时喜欢后面站一大群人围观，水平也会因此大大提高。B症：玩家用机时要边玩边补充能量(零食，饮料)，就可以连饭都不用吃。另外，我与龙哥的"第三只手"症相似。我喜欢把左脚放在写字台上。但绝对比不上龙哥那么高深莫测、登峰造极。居然可换碟片、支持鼠标……充其量可以开关电视，调节音量，也能做到复位，开关游戏机。但不知龙哥的"第三只手"能不能拿零食饮料，如果能一定教我，好让我玩高速火爆游戏时也可补充能量，又不影响游戏，而且也不会弄脏手柄……

上海 音速不死鸟

我买了一本《'94典藏本》，当时买的时候，没有发现里面的三国纵横谈少了几页，后面也有短页的。拿去跟书报亭的人去换，他们死不承认。我很喜欢这本书，一点也不后悔，只是觉得有点美中不足。

太原 张哲

无类：请将书寄回杂志社调换。

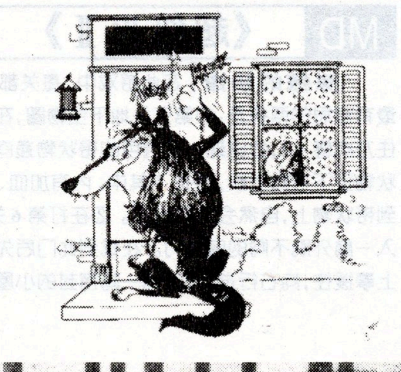
现《大墙画廊》正进行命题作画，由于僧多粥少，导致各路"名作"无法一一刊登。但只要出题时订一个截稿日期，把截稿前的作品分为几期刊登，再出下期题目就行了。依次循环，必可减轻工作量。

桂林 韦伟

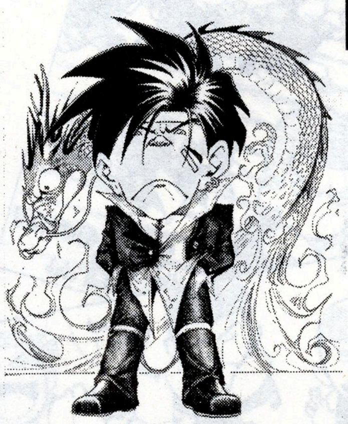
能否扩展一下读者的发挥余地。《电子游戏软件》杂志不能仅仅是一册攻略本，它理应成为广大电玩迷沟通的纽带。因此，是否能考虑开设一个由玩友自己写稿，互相交流各自游戏心得与体会的栏目。在这个栏目中，电玩迷们能很自由地抒发各自的感想和设想。比如可以有："我对××游戏的看法"、"我谈即时战斗制"、"我创意的一个SLG"等等。

甘肃张掖 陈杰

上帝有话要说



龙哥热线



图/郑州 朱卫强

Q 同样是 PAL－D 制式，为何还有 PAL50 和 PAL60 之分？制转 NTSC－PAL50 和 NTSC－PAL60 有何不同？（黑龙江 韩来雁）

A 该死的“制式”一直困挠着我们的读者，不过幸好龙哥是百问不厌的：PAL50 是标准的 PAL 制（场频为 50Hz），即我国电视所用制式，而 PAL60 是 PAL 制和 NTSC 制的私生子（用了 NTSC 制 60Hz 的场频），它们只有场频的不同，这就是经 NTSC－PAL60 制转转换后的信号在 PAL50 电视上仍会出现图像跳动的原因。

Q SS 版街霸 2 如何使用 EVIL RYU 和 SUPER 豪鬼，SS 版 FIGHTING VIPERS 能否使用 PEPSIMAN 和玩具熊？（北京 苏小雷）

A 不用着急，也许是在下期，也可能在年底出版的格斗专辑《'96 格斗天书》中详细登出这些秘技，敬请期待。

Q 我买了一本《95 典藏本》，可是黑白页上的图片黑乎乎的什么也看不清，我不知其它是不是这样，可我这本就是这样。（浙江 独孤求败）

A 可以肯定，你买到的是盗印的《95 典藏本》，和原版比较一下吧。

Q 贵刊登出的街机上选《STREET FIGHTER ZERO》的秘技要求按住 START 键，可是街机上没有 START 键啊，难道只有在 SS 中才能输入吗？（武汉 戴希）

A 街机上是不可能没有 START 键的，那就是你投币后要开始游戏所须按下的那个开始键啊！

Q 65535 是什么数？为什么许多游戏的经验值，金钱达到此值后就不能再加了，甚至再升会出反常现象？（陕西 朱悦心）

A 游戏程序也是用电脑来编写的，电脑用的是 2 进制和 16 进制，65535＝2 的 16 次方＝FFFF（十六进制）＝2BYTE（1 个 BYTE＝8 位二进制数），所以 65535 是电脑很常用的数，许多游戏中的数值也以这个数为极限，如果游戏程序在计算大于 65535 的数值时有漏洞，就会出现反常现象，事实上许多游戏秘技都是利用到了这一点。

Q 我的土星光盘中储存的音乐为何用普通 CD 机就可读出，但没有第一支曲子？（北京 贾威）

A 土星光盘的第一轨储存的是游戏资料，故第一轨无法用普通 CD 机读取，第二轨以后才是正式的音轨，储存的都是游戏中所用的音乐，格式和普通音乐 CD 相同。

Q 如果把游戏机上的射频 RF，AV，RGB，S－VIDEO 输出同时与一台多制式彩电上的各个输入端连接之后，彩电图象为怎样？彩电有损坏吗？（上海 王维新）

A 只要彩电有接收这些信号的功能就可以同时输入，然后可在彩电上选择用哪一种输入方法显示图像，当然效果各不相同啦。

Q SFC 的光碟机是不是要安置在 SFC 上（像磁碟机一样）才能玩游戏？（大同 韩兴谦）

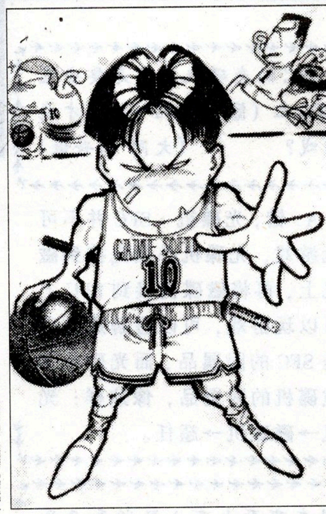
A A：错，光碟机＋SFC 并不可以玩游戏，光碟机必须先接到磁碟机上，再将磁碟机接到 SFC 上才可以玩游戏，可以理解成磁碟机是 SFC 的附属品，而光碟机又是磁碟机的附属品，像这样：光碟机→磁碟机→超任。

Q 现在市面上有 1.X 版和 2.0 版两种土星用 VCD 解码器，有何区别？土星 PHOTO CD 引导盘有何作用？（贵州 陈斌）

A 2.0 版解码器在播放 2.0 版 VCD 时独具重播控制功能（PBC），可获得高解析度静像，菜单选择等等特殊功能，而在播放 1.X 版 VCD 时功能则和 1.X 版解码器一样，即向下兼容。土星使用 PHOTO CD 引导盘后就可看由柯达公司制定标准的照片 CD，建议使用 2.0 版附带 PHOTO CD 引导功能的解码器，即可两全其美。

Q 1、土星的机能原本就强于 NEO·GEO CD，那它的配加速卡的《'95 格斗之王》是否比 NEO·GEO 版的优秀？2、日本是否在中断对 MD 的开发的同时，中断了对 MD-CD 和 32X 的开发？（上海 吴树鹤）

A 1、由于 NEO·GEO 的 2D 机能和音乐机能并不比 SS 差多少，故两者的画面和音效是没什么差别的，但由于土星版《'95》配了加速卡，读盘速度明显比 NEO·GEO CD 快出十倍左右。2，MD－CD 和 32X 都是加载在 MD 上的附件，MD 终止开发，自然意味它们也要树倒猢狲散，不过，并不意味着国内的游戏开发者也终止开发。



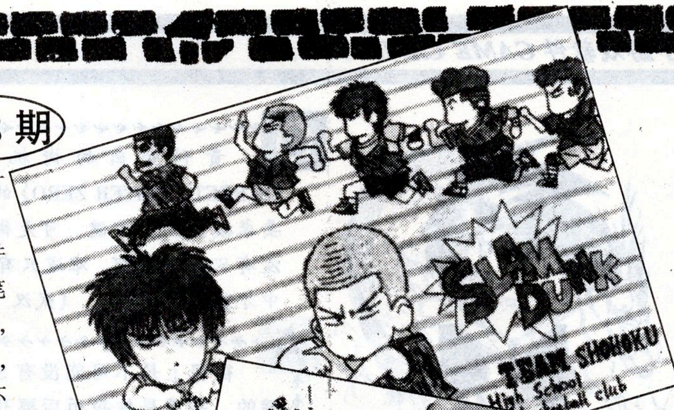
大墙画廊

第18期

稿件尺寸104×152mm，稿件请用钢笔或碳素笔，请寄原稿，复印件不用，来稿要求有创意。

图(SHADOW PHOENIX)/郑州 朱卫强

秋风萧瑟，天气渐冷，“飞人”们终于登场，尽情地在画布中“入樽”了。但愿这有着烈火一般热的画廊能为大家驱走寒意，看这期可是第18期呀，“要发”呀，哈哈哈，我腰插神剑，手执篮球！脸贴膏药，统一篮坛……(最后一句是吹牛)。**廊主：SHADOW PHOENIX**



▼0版飞人 广东 李文嘉

▶内江 唐山 卢岩

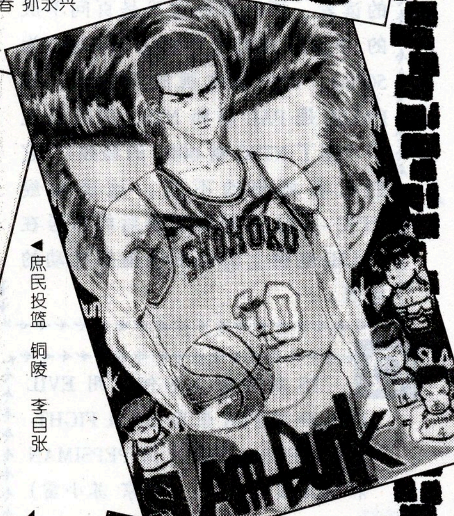


◢湘北军团 长春 孙永兴

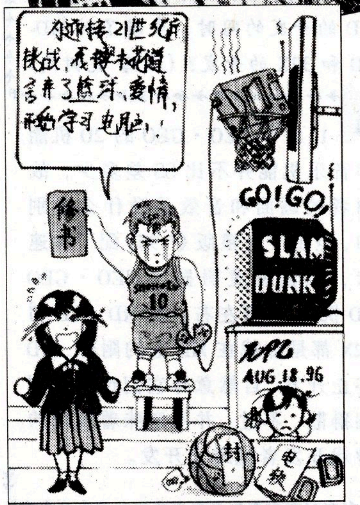


▼SLAM DUNK 广西 何伟

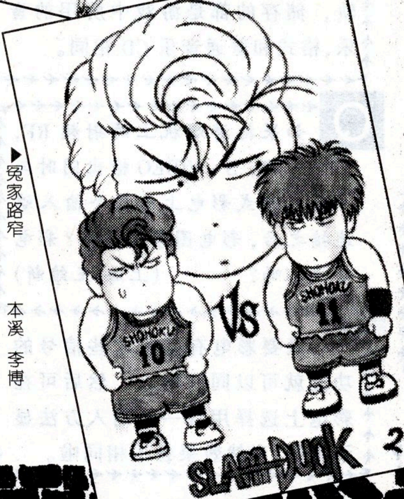




◀庶民投篮 铜陵 李目张



◀樱木花道新的选择 黑龙江 周鹏程



▶冤家路窄 本溪 李博



◀樱木花道 郑州 马骥壮

玩是人的天性，而在我们周围，禁止别人玩的人很多，教会别人该怎么玩的人却很少，我们正想做一些工作。

"人间五十年"之七

武将设定的比较

文/一心

今天，笔者试从武将数据设定的角度比较一下几个日本战国游戏的特点。笔者选了战国游戏中较有名的五个游戏为例，分别为光荣公司的《武将风云录》、《霸王传》、《天翔记》、SYSTEM SOFT 的《天下统一》以及 WOLF TEAM 的《斩Ⅲ》。

有读者询问，战国时代谁的能力最强。这是一个很难回答的问题。几乎一致的看法，上杉谦信的战斗力最强，丰臣秀吉的政治力最强。话虽如此，笔者总是感到疑惑，上杉谦信的军队统帅能力肯定强于武田信玄吗？上杉谦信单兵作战能力一定胜过前田庆次吗？未必如此！而依笔者的观点，政治上丰臣秀吉根本比不上织田信长有所建树。看来，所谓的名将，首先是名，之后才是将领本身的能力，而一名武将的名望，在不同人的眼里，是不一样的。

某一位武将，喜欢他的一群人，制作出的游戏，评价就自然会高一点，而讨厌他的人，评价也是可想而知的。因此本文作一个比较，看一下几个游戏在人物数值上的一些区别。

光荣公司的作品，一直都宣扬"最大的英雄"这种概念，每项数据有且只有一个最高值。比如在《武将风云录》中，战斗力最强为上杉谦信、政治力最强为毛利元就，这两项数据都是满值 100，从战斗力来看，90 至 99 间的武将很少，或许这是想拉开差距。但是号称《信长野望》系列的作品、织田信长及其手下第一勇将柴田胜家都没有超过 90，而当时另一位成功者德川家康及其部下也是一样，这就有点不象话了。另外，比如被称为雷神化身的立花道雪，富有传奇色彩的铃木重秀，伊贺上忍领袖百地丹波，最强忍者服部半藏武力都没有超过九十，也有些不可思议。

终究是手下留情，大多数名将还是被定在了起码的最低点——80 左右。于是，贬值的、恰好的、战斗力 80 左右的武将出奇的多。这样设置数据，是没有理由的。

《武》中，描述武将能力的只有战斗与政治两项。的确，当时有因为战斗以及政治而闻名的人物，然而还有第三种，即以谋略而闻名的人物；而仅仅拿战斗来说的话，当时也有以勇武而闻名的武将，也有统率强大军队而令敌人闻风丧胆的武将。《武》中就势必造成了混乱。

竹中半兵卫重治与黑田官兵卫孝高，是丰臣（羽柴）秀吉的两个军师。半兵卫身体瘦弱，总躺在病床上，官兵卫是个瘸子，但他们的战斗力却相当的好，这即是计谋能力归于战斗力的一例；武田信玄的军师山本勘助晴义，他的谋略声望远高于政治声望，知道了他政治能力超群便可知，这是计谋能力归于政治的一例。与剑圣宫本武藏在严流岛对决的佐佐木小次郎，明显是剑术归于战斗能力的一例。而无论用何种方法，只要是统率大军驰骋疆场的将领，都是因统率力而成为战斗力强的武将。但是，创"越后流"兵法的宇佐美定满，战斗能力比不上竹中半兵卫；守住上野的长野业正，政治能力很差；一代剑术宗家柳生宗严武力平平；而率领大军统一日本的丰臣秀吉战斗力却平平，似乎都有被歧视的感觉。在人物数据设置上没有一定标准，怎么能说不是混乱呢？不过由于《武将风云录》游戏过于无聊，所以也没有什么后果。

《武将风云录》的续集《霸王传》，就基本上解决了这个问题。智谋与政治，是两项数据；战斗力与统率力分开，统率用采配表示，采配同时也是个人的魅力（似乎有一点道理）。可以说优秀的将领少了，但令人欣慰的是，战斗力超九十的上将多了。织田家、德川家个别的武将终于开始冒尖，当然还包括的许多上将。然而，数据的细分，与其说是充分体现武将的优缺点，倒不如说是让玩家更心安理得地让更多的武将"永世不用"，这是光荣公司的战略 SLG 模式决定的。

再看下一集，让诸多玩家心动的《天翔记》吧。到了这一代《信长野望》，织田信长与德川家康才扬眉吐气，应该说这两家的武将终于得到应有的地位。《天翔记》武将数据的设定，是可以升级的，武力、统帅力、政治、智谋，可以有限度地增加，而统帅力则细分为铁炮、骑兵、足轻、水军等诸多兵种，这倒是体现了历史上率领不同兵种而闻名的武将之间的区别。种子岛时尧无论从哪个角度来看都是平庸之徒，但是掌握了铁炮兵的统率方法，足以大创敌军；创制安宅船的九鬼嘉隆，在水里是坚固的堡垒；平原上的骑兵，攻城战中的步兵、都起着莫大的作用，但是由于游戏死板的结构，没有其新意。《天翔记》中，武将数据的再度细分，再加上允许象 RPG 那样反复练功，终于使更多的武将崭露头角，但是同时可能使许多上将无出头之日了。不过有一点，《天翔记》无论武将数据多么糟，作为装兵的容器，还是有他的作用的。

即使仅从武将数据设定的角度来看，《天下统一》是相当有个性的，也是相当成功的。《天下统一》设计的方向把握得很准，目标没有一点含糊，游戏因此简洁、清晰。游戏武将能力只有政治力与武力两样，比《武将风云录》描述的人物还要简单，但是丝毫没有《武》中设定混乱的那种感觉，这得益于《天下统一》优秀的结构。《天下统一》中，武力最强的是战国最强武将上杉谦信以及日本第一强兵真田幸村，都是 16，这很正常；而政治力最强的是进京十拿九稳的"进京之虎"（上洛之虎）今川义元，以及佐渡奉行大久保长安，这些让人颇不可思议。已经有人用高新技术证明《天下统一》中神秘的 16、16 继承人确为楠木正成转世。此外，15、15 的斋藤道三，13、13 的锅岛直茂，9、9 的长宗我部元亲，8、12 的伊达政宗等，都显得非常有个性。游戏中，特别器重九州武将的武力、甲斐武将的政治，结果为这两地增加了些许魅力。与《武将风云录》相反《天下统一》武将设定，是该游戏成功之处之一。而一百进制与十六进制的比较，也是《天下统一》过人之处。

最后再看看《斩Ⅲ》吧。游戏规则，使各地武将之间巨大的差异而造成的后果减小到最低限度，因此游戏中武将的数据除了极少部分极优秀的人以外，其他几乎所有的人都可视为能力相等。游戏中名将大多有相应的评判，而一些不太被玩家熟悉的人物，却偶而有出人意料的表现，但这不是游戏者望眼欲穿的人。只要有能够统帅大军的人，就足够了，否则再多也没用。这也是游戏结构决定的。

更正本刊第 10 期中曾刊登的"战国三夫人"因校对有误，正确的应为："弥弥、龟蝶、淀"。特此更正！

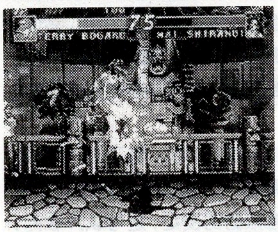
●责编/北尤

REAL BOUT 饿狼传说

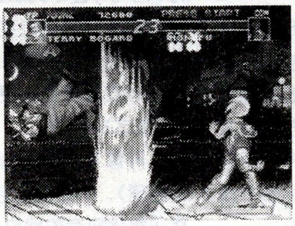
机种 SS	厂商 SNK
类型 FTG	媒体 CD—ROM

作为SS首个对应"扩展RAM"的格斗游戏，她的几次延期推出和不低的身价已使在9月20日的发卖成功了。16名"饿狼"战士为着各自不同的命运向极限挑战，那癫狂已极的超必杀技（S·POWER）和潜在能力（P·POWER）令得画面华丽的程度达到一个新的高峰。自今年1月于SNK登场至今已差不多有一岁的她为何仍不见续作出现，难道真是随着她的广告中的那句"再见吧，吉斯"一起消逝了吗？这款绝对比前不久那读盘如蜗牛的《饿狼传说3》值得你购买，如果你是位格斗迷，又拥有SS的话，一定要去迎接这款"真饿狼"的逆袭呀！

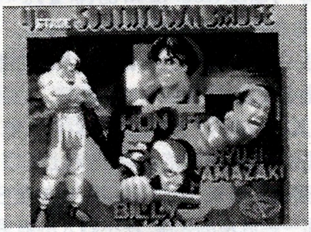
不灭之传说 饿狼的精神



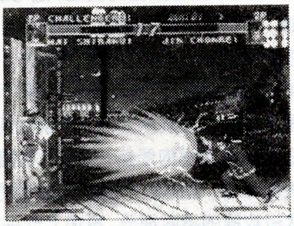
◀特瑞的火焰踢输入指令与脚刀一样。



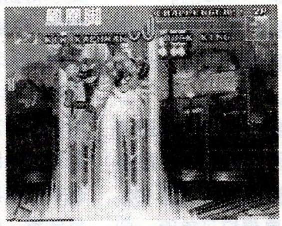
◀我放能量喷泉，还不快快躲闪。



◀在南镇的桥上，安迪将会碰到谁呢？



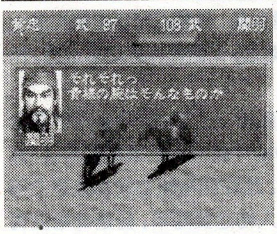
◀秦崇雷这小子的「帝王龙声拳」很夸张吧。



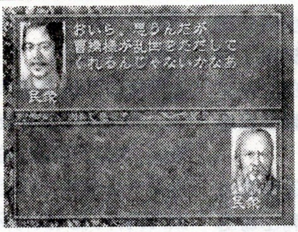
◀金加潘的凤凰脚是很华丽的招式



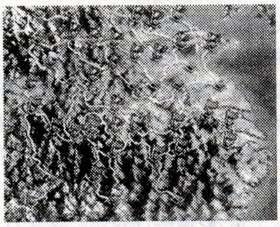
◀对应SS的扩张RAM卡带之免冠照。



◀游戏中「一骑讨」的对峙场面。



◀领土内的「巡察」可了解民众们的疾苦。



◀广阔的版图战国的时代。

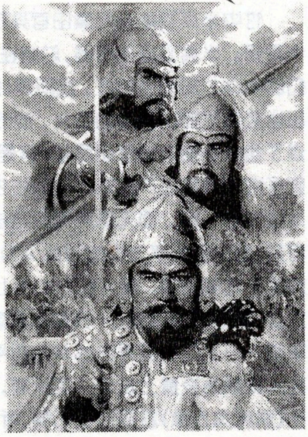


◀选用中国电视剧场面中的刘备与诸葛亮。



◀诸葛亮又在企图与强国结盟对立。

灿烂星空
谁是真的英雄



令三国FANS们望穿秋水的"三国"系列最新游戏终于被SS移植了，PC机也无法独美了。

游戏注重三大要素：战、人、政，只要将这三点掌握并运用好，统一中国指日可待，完成一统霸业的非你莫属。另外土星独有的原创机能有以下三点：①对于疑问的指导性回答②"修行"，"巡察"等指令更加充实③大幅深化画面。乱世的三国，谁才是真正的英雄，那就要看你的了。阵形、兵粮、地形等多种要素可是在"战"中决定胜负的要点；在"人"方面，民众和武将的力量是不可低估的；而在"政"中，外交，研究、工作、开发等等为的就是富国强兵。

三国志V

机种 SS	厂商 光荣
类型 SLG	媒体 CD—ROM

ZOOL

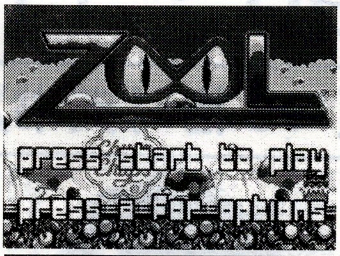
在各种好吃的点心和糖果的世界中游戏!

在宇宙的一方有一个完全由各种好吃的蛋糕、饼干、糖果所构成的星球,人们在那里平静而幸福地生活着……

但突然有一天,一艘宇宙飞船来到这里,但人们带来了许多地不安,而那些家伙也似乎要占领这美丽的星球。

这可不行,小精灵 ZOOL 可不答应,一定要将坏家伙们赶走!

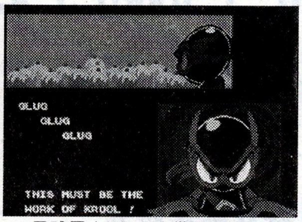
游戏的画面效果非常漂亮,主角的动作则更是灵活,跑跳打俱全,卷轴的速度更是可以与 SONIC 媲美,对速度有兴趣的朋友可以去试一试。



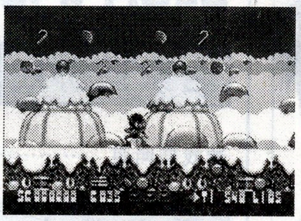
机种 MD	厂商 GAMETEK
类型 ACT	容量 8M



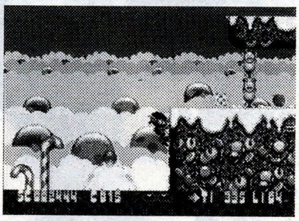
▲外星人降落在宁静的星球之上。



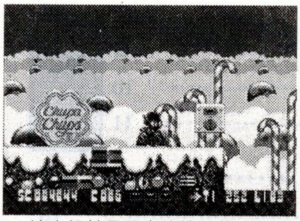
▲星球卫士 ZOOL 出发了。



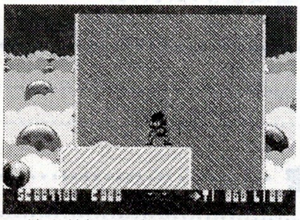
▲这里全都是好吃的东西呀!



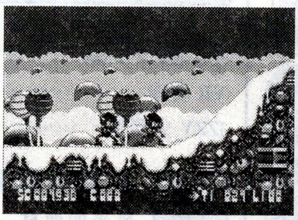
▲ZOOL 可以趴在墙上。



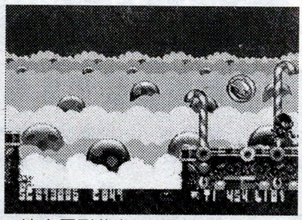
▲这个机关是用来接续用的。



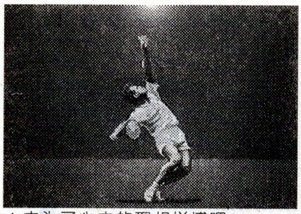
▲这个鼓包可以将 ZOOL 高高弹起。



▲得到宝物后,ZOOL 还可以分身。



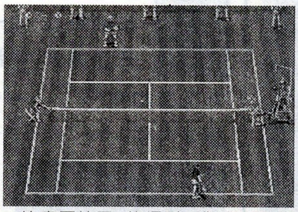
▲这个圆形的东西是过关宝物。



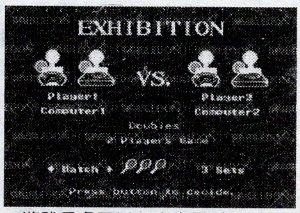
▲去为了心中的理想拼搏吧!



▲每位运动员均有不同的特长,设计得十分细致。



▲比赛开始了,依据对手制定不同的战术吧!

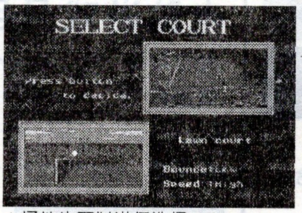


▲游戏最多可以四个人同时玩。

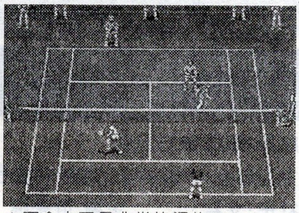
温布尔登网球赛是世界上最著名的四大网球赛事之中最具传统风格的比赛,是多少网球运动员梦昧以求的奋斗目标。现在你也可以利用家中的 MD 去体验那种挥拍抽杀的快乐了。



▲如果是自己玩,另外三方则需自己选定。



▲场地也可以进行选择。



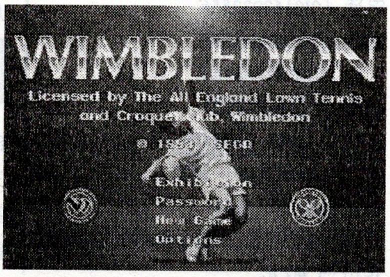
▲四个人玩是非常热闹的。

游戏中不但有公开赛模式,还有一种从一名普通球员开始,直到成为明星的"成长"模式。游戏中设定好了许多能力各异的选手,你可以依自之的喜好去选择。游戏更可以四人同时游戏,若人手不够,可由电脑来代替。

怎么样,还不快去体验那种在绿茵拼搏的感觉!

用敏捷的身手在阳光与草坪中战胜对手吧!

机种 MD	厂商 SEGA
类型 SPG	容量 8M



温布尔登网球

96·11期　　目录

《'96格斗天书》将于12月25日圣诞夜发行(详见P30)



本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　清华大学教授
副主任：钱海光　中国电子游戏机协会秘书长
委　员：陈树楷　中国计算机学会秘书长
潘懋德　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京宣外大街西草厂街39号
邮编：100052
电话：(010)63033556
印刷：北京新华印刷厂
北京新华彩印厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：5.40元

令人震惊的最新消息：

SEGA 64bit主机将于近期面市？

名家谈游戏　计算机与游戏 …… 1

论尽江湖
游戏新闻眼 …… 5

科普园地
游戏理论研究 …… 27
游戏制作入门(九) …… 41

世嘉世家
特警判官 …… 8
VR赛车 …… 10
IZZY大冒险 …… 11

天堂任鸟飞
埃薇莫秘密 …… 12
风来的西林 …… 16
GB秘技大串烧 …… 17
雷纳斯Ⅱ——封印的使徒 …… 18
外星战士、水浒传 …… 21

次世代天空
月花雾幻谭(下) …… 22
音速之翼 …… 26

格斗天书
街头霸王ZERO 2 …… 31
格斗之蛇 …… 38

PC CHANNEL
电脑游戏月旦评 …… 43
时空游侠 …… 47
欧洲杯96 …… 53
Z …… 56
PC秘技 …… 59

秘技天地　秘技偏方 …… 65

闯关族的家
闯关族的家 …… 72
龙哥热线 …… 73
大墙画廊 …… 74

蓦然回首　人间五十年之七——武将设定的比较 …… 75

电玩大排档
REAL BOUT饿狼传说 …… 78
三国志Ⅴ …… 78
ZOOL …… 79
温布尔登网球 …… 79

96·12期　目录



论尽江湖
游戏新闻眼 …… 2

科普园地
游戏理论研究(下) …… 41
浅谈中国电子游戏业 …… 28

世嘉世家
风中奇缘 …… 7
亚瑟传说(中文) …… 10

天堂任鸟飞
重装机兵(中文 FC) …… 12
猫王(中文 FC) …… 19
热血格斗传说(FC) …… 14
梦幻之塔(SFC) …… 15
怪兽岛(SFC) …… 16
魔法阵(GB) …… 17
苍狼传说(GB) …… 20

次世代天空
OVER BLOOD(PS) …… 22
魂之利刃(PS) …… 23
梦幻模拟战Ⅲ(SS) …… 24

蓦然回首
三国游戏纵横谈 …… 79
人间五十年之九——攻略比较 …… 78

格斗天书
街霸 ZERO 2 秘技大全 …… 32
格斗之蛇(下) …… 34
X－MEN 对街霸 …… 38
'96 格斗之王 …… 40

秘技天地
秘技偏方 …… 65
PC 秘技 …… 60

GAME BAR
11 款经典游戏评点 …… 44

PC CHANNEL
电脑游戏月旦评 …… 47
时空游侠(下) …… 52
三国志之官渡 …… 51
NG 的游戏修改工具 …… 58

闯关族的家
上帝有话要说 …… 72
出气筒 …… 73
馊主意 …… 74
大墙画廊 …… 75

信息窗
岁末奉献 …… 80
《'96 格斗天书》年底出版 …… 30

本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　清华大学教授
副主任：钱海光　中国电子游戏机协会秘书长
委　员：陈树楷　中国计算机学会秘书长
潘懋德　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月 14 日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京宣外大街西草厂街 39 号
邮编：100052
电话：(010)63033556
印刷：北京新华印刷厂
北京新华彩印厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字 0055 号
定价：5.40 元

游戏新闻眼

You Xi Xin Wen Yan

游戏新闻眼

主持人:邱兆龙

欲知游戏新闻,请看

T TOPICS & ETC. 支持四青年爱国 天津光荣七人辞职

(转载《北京青年报》胡雅杰 文) 继天津光荣公司热血四青年辞职之后,该公司又有7位职员于10月9日也向公司递交了辞职书。他们说:"尽管我们觉悟得比四青年晚,但我们的正义感仍在。"

这7位原公司图形部、软件部的职员在辞职书中表示:

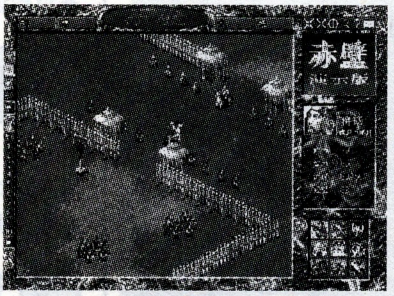
"公司从8月19日开始对大部分职工提出的问题进行调查,大约在8月底左右结束调查后,拖延至9月25日。在此期间除向政府和我们保证继续发工资外,没有给我们任何结论。然后在9月25日突然给大家一封公开信,同时宣布公司不再和这些职工直接接触,有问题找公司的律师。

在这封公开信中我们清楚地看到,它不仅推翻以前对政府的承诺,实际上是对我们的最后通牒,使得四位青年不得不提出辞职。在这种情况下,我们七名职工共同提出辞职请求,以示我们对四青年的支持态度。"

据了解,天津四青年及这七位职员自8月25日至今已没领到工资。辞职后的11位青年人尚无去向。另具了解,这十一位职工仍有意从事电子游戏行业。他们有些人在光荣已工作3年以上,相信如加入中国软件公司,他们的工作经验将能发挥作用。

S SOFTWARE 国内软件业逐步发展 前导公司将推出《官渡》续作





▲这是《赤壁》的开发画面,用华丽二字形容并不为过。

本刊讯 曾经制作国内第一部以三国为题材的战略SLG《官渡》的北京前导公司正在开发其续作《赤壁》。该作以三国时期最大规模的战争为方背景,主要特点有以下几点:有大量AVI播放,战斗系统很像《魔兽争霸Ⅱ》,并支持网络对战。《赤壁》的推荐运行环境为Pentium 60以上、16MB RAM、4倍速光驱、256色彩显。WIN'95简体中文版,而且该游戏的容量超过500MB。

除《赤壁》之外,前导公司另一小组正积极开发一款以《水浒传》为题材的S·RPG,据游戏主创者称:《水浒》将采用目前最流行的战略+模拟的战棋式游戏结构,以体现中国文化及108名英雄豪杰壮举为主。

这两款游戏预计将于明年内与玩家见面,其中《水浒》会于明年3月推出试玩版。而前导公司的另一计划则是希望将《水浒》移植至次世代主机之上,其希望机种为PS。

A AMUSEMENT 中国市场竞争激烈 大手企业再度垂青

本刊北京消息(记者:KEN) 中国作为新兴的电玩市场已得到了国外大手企业的高度重视。继世嘉、南梦宫之后,泰托(TAITO)公司也将在大陆安营扎寨,一场商业大战势在难免。

泰托公司此次与中国中信兴业信托投资公司合作,与其麾下的信瀚中国投资公司合资成立了北京泰信文化娱乐公司,负责业务用游戏机房的设置、管理、营运等工作,总投资额超过200万美元,其中泰托的股份占80%。

泰托计划能够年内在北京开设三家分店。其中的一号店已选址在京城东城区某处,为地上一层、地下一层的双层结构,营业面积近一千平方米,预计将安置包括TAITO原厂主机在内的业务用游戏机一百余台。随着业务的进一步发展,泰托还将考虑在大陆进行街机的生产和制造。

泰托公司的参入,不仅使中国街机市场的竞争更趋于激烈,更有望提高北京的街机档次,丰富娱乐设备的种类。在此之前,由中国文化部合资的电玩企业世嘉华瀚有限公司已正常运作了近两年,并与上海文化局的合资企业上海南梦宫成南北犄角之势。

T TOPICS & ETC. 热心玩友又有新的发现 游戏厂商纷纷赞助足球

(北京 程鹏) 自从本刊刊载了日本J联盟之川崎队得到KONAMI的赞助后,这位玩友就一直留意日本J联盟比赛。最近,在介绍J联盟比赛的电视节目中看到东日本联队黄绿相间的球衣胸前,印着蓝色的SEGA字样,大阪塞雷佐队的背后也印上了CAPCOM的字样。

由此可看出游戏业界的崛起带动了日本经济的发展。经济发展了,对球队的赞助商多了,职业联赛才会越来越成功。也表明游戏业已不是单纯为娱乐而发展,她已成为社会经济生活中不可缺少的重要环节。

编写这份稿时想起KONAMI明年就要在PS上推出足球巨作《J联盟实况WINNING ELEVEN '97》了,有两名现场解说员呀!

AMUSEMENT

南梦宫暗渡陈仓 世嘉面临挑战

本刊上海专讯（记者：KEN） 虽然没有弥漫的硝烟，但申城两大电玩企业的较劲已经在悄悄进行之中。十月中旬，世嘉的"VF3"首先到沪，尽管开出了四枚币（8元人民币）一局的"天价"，仍然吸引了大量意欲尝鲜的玩家。不过世嘉的欢乐并没能持续太久——仅仅一个星期之后，南梦宫的店铺中也运到了两台"VF3"，而且倚仗店址的优势获得了更大的收益。

南梦宫此次暗渡陈仓，不惜高价购买"VF3"，除了是因为"铁拳3"未能如期发售演示版之外，更大的原因恐怕就是为了表明其坚强的决心。

据悉该公司在上海西区的第七家分店已确定于年底前开业。而反观世嘉，虽有收购"好运娱乐城"的传说，但有待进一步的确认，具体情况尚不明朗。近日又有其内部结构尚不稳定的传言，令人为之扼腕。

EVENT

文化部公安部国家工商局发出通知——取缔有奖电子游戏机

新华社讯 为落实十四届六中全会精神，切实整顿游戏机娱乐场所，文化部、公安部和国家工商行政管理局近日联合发出通知，要求各地取缔有奖电子游戏机经营活动。

通知要求自1996年11月1日至年底，在全国范围内开展取缔有奖电子游戏机经营活动。要用一个月时间清理取缔以任何形式进行的奖钱、奖物、奖励内部消费等有奖游戏机经营活动。自1996年12月1日起再有从事有奖电子游戏机经营活动的，一律按赌博活动依法查处，对业主和经营者按聚众赌博查处。整顿期间，对禁止使用的各种机型赌博工具，由各地文化、公安部门一律予以收缴，监督销毁。

与此相对应，北京世嘉华翰下属各游戏厅已将原先的优惠卷制度取消，来配合新法规的实施。

TOPICS & ETC.

提升原属捕风捉影 64X实为无稽之谈

本刊专讯（记者：KEN） 曾一度被传说得活灵活现的「土星64X升级器」，终于被证实只是一个「传说」。据可靠消息来源称，世嘉目前尚无提升SS机能的打算。

今年的早先时候，日刊「任天堂通讯」曾就次世代机未来发展作了预测，考虑到世嘉土星的三维机能不尽如人意，于是作了「可能会使用提升器」的估计。并根据原MD32X提升器的外形，制作了一张所谓「64X」的预想图。该消息和图片后来被港台传媒转载，从而出现了「土星即将提升机能」的传说。而事实上，该新闻的漏洞是很大的——按照图片上64X样式，土星的光碟盖是无法打开的。

据有关人士表示，游戏机与电脑之间存在着根本差别，玩家对采用提升电脑的方式来提升游戏机的兴趣不大，32X在日本碰壁就是一个典型的例子，此外提升器与原主机的兼容性也是一个难以解决的问题。与其花不菲的开支作提升，倒还不如买一台新机器来得方便。因此，世嘉并未下定研制64X的决心。相反的，新型DVD媒体主机在明年底推出的可能性却会是相当大的。

EVENT

申城文化娱乐全国领先 文化娱乐协会成立

本刊11月18日上海特讯（记者：KEN） 上海市文化娱乐协会于今日成立，这标志着申城的文化娱乐市场管理又迈上了一个新台阶。该协会为行业性协会，由市文化局牵头，挂靠市社文处，各文化娱乐企业自愿参入。以提高娱乐场所的管理水平，维护经营者的合法权益为宗旨，并将协调处理文化娱乐行业内部的有关问题。

担任上海市文化娱乐协会名誉会长的是市文化局副局长于树海，会长为市社文处处长吴逸群，七名副会长来自市内各文娱企业和管理机关。其中有上海南梦宫（SH－NAMCO）有限公司的董事长兼副总经理钱自清先生。协会目前已有成员3000余名，其中大型电玩企业除NAMCO外还有ATLUS等。由于世嘉上海分公司尚未正式成立，故此次没有派代表参加。

在成立大会上还宣读了中国文化部，文化市场管理处发来的贺电。贺电肯定了上海文化娱乐市场的健康发展，并希望文化娱乐协会的成立，能够起到政府部门无法替代的管理作用，同时也能为经营者提供一块交流经验的场地。

上海市的文化市场管理一直处于国内的领先地位。不仅法规完善，而且管理严格。既兼顾了精神文明建设的需要，也满足了市民对都市夜生活的需求。自1980年开设国内第一家舞厅以来，目前已有包括游戏机房，主题公园等文化娱乐场所5793家，而平均每天在这些场所中活动的人数则超过了20万。文化娱乐行业已经成为上海市第三产业中一个迅猛发展的部门，并引起了其它地区的注意。

今日到会的还有不少来自兄弟省市的行业代表，他们纷纷表示将吸取上海的成功经验，使健康娱乐之果能够在国内遍地开花。本刊将在下期详细刊登对上海市文化娱乐市场副会长，上海南梦宫董事长钱自清的访谈录，读者请加以注意。

SOFTWARE

CAPCOM否认制作"街霸KIDS"

本刊专讯（记者：KEN） 记者近日就CAPCOM制作SFC版"街霸KIDS"的问题，采访了香港CAPCOM分公司的有关人士。令人惊讶的是，得到的回答居然是"此作并非CAPCOM出品"。

据该人士透露，在SFC版"街霸ZERO 2"之后，CAPCOM已没有再为任天堂16位机制做软件的计划。这个"大头娃娃版街霸"，是任天堂购买了人物版权之后自己制作的产品，与CAPCOM并无任何关系。在谈到SS会否移植PS版"生化危机"系列的问题时，该人士表示由于受土星三维机能限制，移植的可能性不大。

据称，CAPCOM在SS上的新作"超级漫画英雄"，将对应已推出的ROM加速卡。由于PS在二维游戏上的先天不足，因此很难保证PS版的同作没有缩水的可能。

另外，CAPCOM的另一2D FTG大作"X－MEN VS街霸"也将在97年夏天推出SS版。

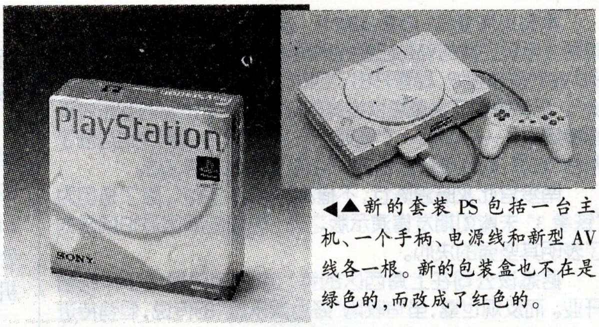
EVENT

PS出荷量突破900万台!

本刊讯（记者：KEN） 索尼的游戏主机获得了令人吃惊的成绩，据该公司十月三十日的报告称，PS在全世界的出荷量已经突破了900万台。其中日本本土400万，与世嘉土星基本持平。而在欧美则达到了500万台，超过土星在同一地区出荷量的2倍。PS的东南亚正式发售将于今年12月份开始，在香港、新加坡、泰国、马来西亚等地同时推出，售价定为港币1500元(6400泰国铢)。此前，东南亚地区所有的PS，均是从日本走私或少量代理进口的。索尼希望到明年三月底，PS在当地的销量可以达到6万至7万台。

尽管资深玩家对PS的游戏一直颇有微词，但索尼强大的实力仍然使它获得了商业上的成功。业界认为，过于从玩家角度出发，为了追求游戏性而放弃了普通消费者层，是世嘉土星落后的主要原因。

另据来自京沪两地的消息称，次世代主机正以土星为主流在中国大陆“好调发售”。根据各店头销售情况推断，到年底全国的SS销售量已超过2万台。大陆玩家青睐土星的主要原因有三：一是主机游戏性较高，适合以玩街机为主的大陆市场；二是土星附带VCD播放功能，从而吸引了这部分的玩家；三是大陆尚未形成非玩家群落的普通消费层。据称此间大多数专卖店土星与PS的发售比例是8：2或者9：1。



◀▲新的套装PS包括一台主机、一个手柄、电源线和新型AV线各一根。新的包装盒也不在是绿色的，而改成了红色的。

HARDWARE

“飞盘”弊端终于显露 光头移位案例上升

本刊京沪专讯（记者：KEN） 采用“飞盘”方法使用土星盗版光碟的弊端终于显露，来自京沪两地的消息称，由飞盘而导致土星激光读取头移位的案例有大量上升的趋势。

所谓飞盘，是指在主机马达转动的情况下，交替使用原版和盗版光碟进行引导，从而达到破译密码、使用盗版碟的目的。当时，玩家仅仅考虑到飞盘可能对马达带来的损害，未曾想到长期以正版和盗版作交替引导对激光头同样有相当大的影响。按照一般的使用频率，激光头通常会在半年之后出现移位的情况，于今年初开始飞盘的玩家有不少已出现问题，使用所谓“魔卡”的玩家也未能幸免。

随着光头移位案例上升，店家的修理业务也大量增加，其中部分业主索要高价，“宰客”现象相当严重。事实上，激光头矫正只是一个相当简单的小手术，普通玩家完全可以自己解决。本刊下期将刊载由SATURN君撰写的技术指导文章，陷入移位困境的读者可参照该文自行修复。

SOFTWARE

超级悬念终于揭开 土星光芒照耀VF3

本刊日本综合消息 长久萦绕在SS玩家和世嘉拥护者心头的超级悬念终于被揭开，对战游戏的惊世之作“VIRTUA FIGHTER 3”即将在土星上出现！这不再是传言，而是日本世嘉总公司信誓旦旦的保证！

伴随这个爆炸性新闻的还有一系列令人兴奋而震惊的消息：SS在12月21日将发售一个名为“VR战士对格斗之蛇”的节目，可选择角色总数达30余名，几乎囊括世嘉近两年来推出的所有格斗明星，其中包括“VF2”角色10名、“FV”角色8名，甚至还有“VR COP”中的人物；AM3的大作“东京番外地”也将移植至土星。此外TECMO使用MODEL2制做的对战游戏“生死与存亡”(Death Or Live)也将在年底发售SS的美版移植作。

SS版VF3的推出，无疑是对PS最有力的挑战。但是单凭土星现在的机能，究竟能否做到80%，或者是50%的移植度呢(世嘉未发表VF3需接驳提升装置的消息)？玩家的疑问是可以理解的，不过只要看看SS新近推出的“电脑战机VIRTUA ON”、“梦游美国——巡回版”、“VR特警2”等，就能够发现其三维机能已达到可与PS较高水准相比美的水平。也许土星真如铃木裕先生所言的那样，是拥有“无限潜力的”呢！

HARDWARE

互换问题未能解决 DVD系统临场推迟发售

本刊讯（记者：KEN） 原定于今年10月底至11月初陆续发售的新型映象媒体DVD，因突然发现互换性方面出现问题而被迫推迟发售。新的发售日定于今年12月中。

据DVD软件制做公司称，尽管各公司产品的格式相同，但相同的软件仍然会在东芝，JVC的主机上出现错误动作情况。为了保证“完全的互换性”，东芝和JVC已分别作出了推迟发售的决定。

DVD被国外业界称为“本世纪最后的家电”，它也是多媒体时代最先进的象征。目前已有的多媒体形式有CD－ROM，VCD，CD－I，Photo－CD等，而DVD无论是在速度还是容量方面都超过现有媒体一个数量级。

索尼与东芝、松下曾经分别推出过两种不同的DVD格式。其中东芝、松下的“SD”格式，由于容量大(5GB)，价格低而受到了普遍欢迎。加上业界希望媒体统一的呼声越来越高，日美欧10家公司目前已基本达成了规格统一的基本意向，索尼将不再推出自己格式的产品。

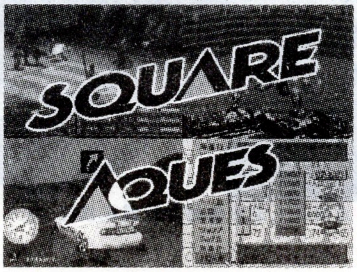
10月底，业界已经达成了防止盗版的加密规格统一意向，软件商社将采用相同的加密形式以防止非法拷贝的发生，主机生产商则使用特殊的芯片进行解密。时代－华纳公司已经决定，明年年内将推出100个以上DVD软件以适应市场的需要，这些软件基本上都是华纳电影公司历年来的巨作。其打头软件为史瓦辛格的”ERASER”(蒸发密令)。

此外，东芝，富士通等日本电脑公司还计划于今年底推出附带DVD－ROM的个人电脑，相信此举必然对现有多媒体形式带来极大的冲击。

SCOOP

史克威尔新品牌诞生 并发表数款非 RPG 新作

本刊讯（记者：KEN） 从明年一月份起，玩家在便利连锁店中购买的史氏产品将标上特别的名称——“AQUES”已成为了史克威尔的新品牌。这个名字所包含的意义有：进化(ADVANCED)、高品制(HIGH QUALITY)、娱乐(ENTERTAINMENT)、软件(SOFTWARE)。



以新品牌发售的游戏目前定有三款，分别是棒球游戏“SUPER LIVE STADIUM”、麻将游戏“麻雀牌神”和赛车游戏“GRAND CHAMPION'S RALLY”，以上游戏全部对应 PS 主机，根据已经公布画面来看，效果不错。

自史克威尔设立便利连锁店销售网以来，分店的数量正在日益扩大之中。目前全国已有 15000 家分店，预计今后两年内发售游戏软件的比例将占有 20%以上的份额。

SOFTWARE

新型立体软件问世 有望开拓亚洲市场

本刊讯（记者：KEN） 亚洲的立体映象软件将得到进一步充实。日本数码娱乐公司(DIGITAL AMUSE)已经决定将主要精力集中在亚洲的娱乐市场。该公司总部设立在东京，主要进行 CG 的制做和配给工作，其名为“宇宙历险”大型虚拟现实映象，以相当逼真和震撼人心的效果受到了日本玩家的一致欢迎。

DA 的第一弹将与韩国 ENVENT 企划公司合作，今后还将考虑在东南亚的主要都市中开设以立体映象为主的主题公园。

EVENT

南梦宫再次出手不凡 雅达利托米产业转手

本刊讯（记者：KEN） 南梦宫在海外的产业进一步扩大。美国雅达利公司在爱尔兰的产业和日本 TOMY 公司的股票已经分别为其所收购，新的合作计划已经正式推出。

雅达利在爱尔兰的业务用机生产厂拥有日产 150－200 台街机的生产能力。南梦宫买断该厂之后，将保证其业务在欧洲、中东和非洲的发展。据推测此次购买金高达 1 千万美元。

南梦宫目前已拥有 TOMY 公司 0.37%的股权，而且这个份额还将进一步扩大。据称两会社将联合起来进行国内外的软件合作与推广。

另据来自日本的消息，南梦宫于 11 月 5 日发布的 96 年中期报告表明，由于“铁拳 2”PS 版的成功发售（总计 120 万份），使得该公司的经常利益高达 57 亿 4 千万日元，为历史最高水平。

SOFTWARE

世嘉 DVD 软件明春推出 可以在电视中学习 VF3

本刊日本专讯（记者：KEN） 尽管 DVD 游戏主机的情况仍然不甚明朗，但 DVD 软件的出版计划已经放上了世嘉的案头。据悉该公司第一款 DVD 软件有望在明年初春推出。

这份软件将会是其惊世巨作“VF3”的可视攻略本（即电视攻略）。此前世嘉曾经推出过以 VCD 为媒体的“VF2”可视攻略本，相信这次借助新技术的实力，画面和音响效果能够达到一个更高的境界。

继“VF3”之后，世嘉还将推出四款 DVD 软件，具体内容尚不得而知。

SEGA 经常推出游戏的可视宣传品或攻略本，并且搭载于多种媒体，其中均有高手的破关过程，精采程度都不言而喻。真希望我国也能引进这种音像品。

SOFTWARE

I氏认准任天堂 N64新作连绵不断

本刊讯（记者：KEN） 尽管任天堂的中期营业收益下降了 53%，软件商也纷纷弃之而去，但日本 IMAGINEER 公司报定了『瘦死的骆驼比马大』的决心，仍然加大了 N64 软件的制做力度。除已发表的 3 作品之外，又发表了将在 97 年推出的 8 个作品。该 8 作品分别由 IMAGINEER 的 CG 小组，恐怖游戏小组和体育游戏小组制做，游戏品种多样，涵盖了棒球、麻将、RPG、格斗、足球等各个方面，预计总销售量可达 200 万份。在任天堂对软件会社严格限制的今天，IMAGINEER 可谓是一个相当奇特的例子。

另据来自任天堂的消息，由于 N64 在日本本土的发售不畅，9 月中旬向美国的输出量从原定的 20 万台增加到了 80 万台。

W95 好调高 微软鼓钱包

本刊讯（记者：KEN） 由于『WINDOWS 95』在全球个人电脑市场上所占的份额越来越大，以及相关软件和『WIN－OFFICE』的流行，微软公司今年 7 月至 9 月的纯利润与去年同期相比增长了 23%，达 1 亿 1 千 4 百万美元，销售额更高达 22 亿 9 千 5 百万美元，创微软公司成立以来历史最高纪录。

微软还将于今年夏天推出网络工作站专用操作系统『NT』的新版本。预计单是该方面即可在美国和加拿大的市场上增益 19%。

AMUSEMENT

雅马哈开创全新时代 网络钢琴惹人喜爱

本刊讯（记者：KEN） 雅马哈特制的，可读取特定音乐数据的多媒体对应型钢琴“HQ 100 SXG”，于 12 月 1 日正式发售。同时推出的有四种不同的规格。

该钢琴可接入国际互联网络，不但可以接收来自网络上的音乐数据，更可以向外发出数据。演奏者可以通过网络开办“虚拟音乐会”，也可以同远在天边的同行进行交流，或者进行钢琴教学，甚至于同操二重奏。如果与个人电脑连接，还可非常方便地进行乐谱的打印和音乐的保存。

网络钢琴的诞生，势必带来音乐界全新的变化，未来的发展值得期待。

HARDWARE 今夏个人电脑销售旺盛 唯有康柏独占鳌头

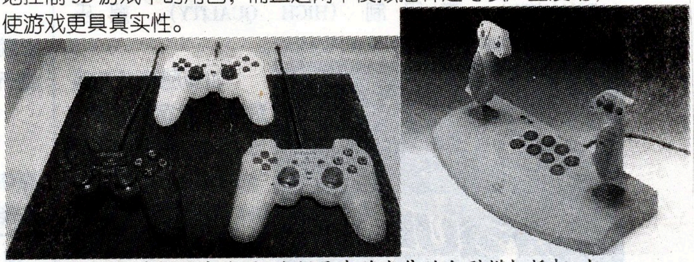
本刊讯(记者:KEN) 据美国 HI－TECH RESERCH 于 10月底公布的统计数据表明，今年 7－9 月份全世界的个人电脑出荷台数达 1724 万台，比去年同期增长 16.3%。其中，美国市场占 672 万 5 千台，比去年同期增长 12.5%。

销量冠军的宝座为美国康柏（COMPAQ）公司抢得，该公司产品所占的份额达到了 10.3%。一直在排行榜上遥遥领先的 IBM，虽然销售量比去年同期增长了 27.4%，但仍然落后于康柏。此外，日本的 NEC 和东芝，分别以 4.5%和 4.4%的销售份额比例，在世界微机市场上排名第四、第五，这也是日本电脑公司所获得的最好成绩。与此相反的，一直在欧美诸国大行其道的 APPLE，销售量却下跌了 27.5%。据业界分析这与英特尔奔腾芯片和微软"WIN95"的高度普及有关。

ACCESSORY SONY 学习别家经验 PS 模拟手柄登场

本刊综合消息 继 N64、SS 各自推出与主机对应的模拟手柄之后，SCE 也将推出对应 PS 主机的模拟手柄。

该手柄是在原手柄的基础上再加上两个模拟摇杆，可更方便地控制 3D 游戏中的角色，而且这两个模拟摇杆还可以产生震动，使游戏更具真实性。



▲左侧是模拟手柄的实体图，右侧是先前发售的大型模拟摇杆，与新手柄具有互换性。

只言片语

（协力/SHADOW PHOENIX）

☆任天堂公司于 10 月 26 日发售了一款 SFC 主机的 ACT＋AVG 的新型游戏《马维拉斯～又一岛～》。卡内搭载了 SA1 CHIP，并加入了全新的 SERACH SYSTEM。

☆TOMY 公司将在 97 年夏天为 N64 推出一款名为《超时空要塞**マクロス** Another Dimensions》。

☆IMAGINEER 公司将在 97 年秋天为 N64 推出《模拟城市 2000》，还将于 97 年夏推出 RPG《魔法圣纪阿尔戴尔》。

☆SOFT BANK 将在 97 年春天为 SS 推出电脑的著名 3D 射击游戏《DOOM》。

☆BANDAI 将于 12月上旬及 97 年春为 SS 推出《机动战士高达外传》的第二第三集。

☆SEGA 将在 N 月 N 日推出 SS 的动作 AVG 大作《黑暗之心》(HEART OF DARKNESS)。

☆BPS 将在 M 月 M 日推出《俄罗斯方块》SS 版。

☆TAKARA 将在 96 年冬为 PS 推出《斗神传 3》。

☆KOEI 将在 97 年 1 月为 PS 推出《三国志孔明传》。

☆SNK 公司将在 12 月 27 日发售《'96 格斗之王》SS 版，共有三种不同的该套装软件同时上市，价格各有不同。

☆童公司将在 12月内发售 STG《紫炎龙》。

☆ACCLAIM 将在 97 年 1 月推出根据好莱坞夏季劲片改编的 SS 游戏《龙之心》(DRAGON HEART)。

☆VIRGIN 将在 97 年 2 月发行 TAITO 的著名街机 STG《逆鳞弹》。

☆IMAGINEER 将在 97 年夏推出 N64 的第一款 3D FTG《3D 格斗》。

☆SNK 将在 97 年春将自己的街机 STG《METAL SLUG》移植到 SS 之上。

☆角川书店将在 97 年春于 SS 上推出《魔法学园 LUNAR》。另将在×月×日在 SS 上推出《LUNAR 永远的 BLUE》。

☆富士通公司将把人气电视风光片《车窗外的世界》搬上 SS 的舞台，首先会在 12 月 6 日推出第一部《车窗外的世界 I 瑞士篇～阿尔卑斯登山铁道之旅～》。

☆HUDSON 将在 12 月 20 日推出 GB 游戏《爆炸人 GB3》。

☆JALECO 将于 12 月下旬推出 GB 游戏《俄罗斯方块 PLUS》。

☆任天堂将在明年春分别推出两款 GB 热作的续作，分别是《口袋妖怪 2(金)》、《口袋妖怪 2(银)》。

☆传说已久的《街霸 ZERO 2》SFC 版终于决定在 12 月 20 日推出了。

☆11 月 29 日，讲谈社在 PS 上推出以 95 年日本收视率最高电视剧为蓝本改编的《金田一少年的事件簿 悲报岛新生惨剧》。

☆11 月 29 日，《浪漫剑心——明治剑客浪漫谭，维新激斗篇》由 SCE 在 PS 上推出，是部 3D 格斗游戏。

☆在 3DO 上获得巨大成功的 RPG 大作《蓝森林物语·风之封印》将在年内登陆 PS。

☆CAPCOM 的夏季街机新作《超级方块霸王 II X》的 PS 版将于 12月 6 日面市。

☆BANPRESTO 于 12 月 13 日在 PS 上推出"机器人大战"系列最新作《新超级机器人大战》。

☆《REAL BOUT 饿狼传说》将在移植至 SS 后于 12 月 20 日再现 PS 上。

☆伴随无数玩家成长的洛克人将于 12 月 17 日以《洛克人 8 之金属英雄》为题在 PS 上登场。

☆从爆笑射击著称《实况沙罗曼蛇之永伴君行》将由 KONAMI 于 12 月 20 日推出 SLG 版本。

☆12 月上旬由小学馆制作的《乱马 1/2》将以 3D 格斗形态重现 PS 江湖。

☆在 SFC 上曾获日本大赏的动作游戏"海腹川背"预定在 96 年内以《海腹川背·旬》为题推出 PS 版。

☆97 年 2 月将出品由 YANOMAN 公司制作在 PS 上的《FEDA 2(正义之纹章 2)》。

☆97 年 3 月 CAPCOM 的 PS 名作《生化危机(BIO HAZARD)》将推出续作。

☆97 年夏 BANDAI 将在 PS 上推出由最新的龙珠漫画版改编的《龙珠 GT》。BANDAI 还将在 97 年发行以漫画名作《地狱先生》为题的 PS 游戏。

☆BANPRESTO 将在 97 年发行唯美派漫画名作《统梦》的 PS 版本。

☆早先以热感射击名躁一时的《雷电》将由 SETA 发行 PS 版《雷电 DX》。

☆SQUARE 将在近期陆续推出的 12 款颇受注目的 PS 巨著请大家密切注意。

☆MEDIA QUEST 公司将于明年 2 月在 PS 上推出以著名经典影片《捍卫战士》的新版本游戏《TOP GUN: Fire At Will》。

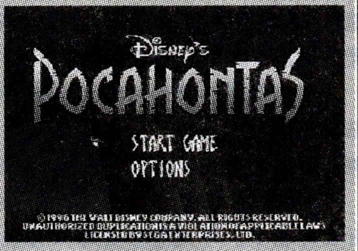
☆97 年 1 月 10 日 URBAN PLANT 将在 PS 上移植 SNK 的街机 FTG《超人学园钢帝王》。

☆由 SNK 制作的《侍魂·剑客指南 PACK》将于 97 年 2 月以 RPG(? FTG)的形式登陆 PS。

风中奇缘

画面柔和
乐声悠扬

动画片虽说观众多为少年儿童，而迪斯尼的不同，其许许多多的宣扬“真善美”的优秀动画片就连成年人也是非常喜爱的。看过一遍，心灵就受一次美的陶冶。在我国并不为人所知的《风中奇缘》就是其中的典型。在这个充满神秘色彩的故事中，描述了不同种族男女之间的爱情，还向人们展示了人与动物的真挚交流。



MD | 厂商 DISNEY | 类型 TAB | 容量 32M

以独特的风格、独特的系统创造出全新的模式！

与宠物一同行动

虽说游戏的主角是少女奥蒂丝。但她的宠物浣熊米克也是帮助她冒险的好伙伴，在许多时候都要利用它来帮奥蒂丝通过障碍。


▲这么高的山崖可怎么上去呢？

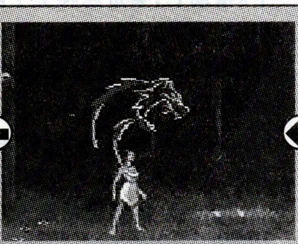

▲让米克上去将石头推下来。

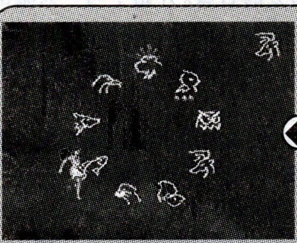

▲之后就可以用石头垫脚了。

获得动物的能力

奥蒂丝除了基本的跑跳爬等能力之外，还可通过帮助各种动物还获得它们的能力，以利自己的冒险。其中共有 9 种动物需要奥蒂丝去帮助呢。


▲一共可以获得九种动物的能力。


▲之后就能在特定的场合使用。


▲帮助动物，能获得它的能力。

丛林中借助动物的力量去寻找爱情阻止战争

夜暮笼罩着小岛。印第安人们聆听着老巫师的预言：“陌生人将来到岛上，我已看到天边出现了奇异的云彩。”

“波奥蒂丝，”老巫师唤着女主角的名字，“你一定要帮我们度过难关。前方的道路充满了艰险，但森林的生灵们就在你身边。它们的魂灵将给予你力量，指引你前进。”

随着火焰的升起，奥蒂丝开始了她的冒险。

第一关　与动物为伴

伴随着悠扬的乐声，奥蒂丝走进了森林。在不远的石崖下，她遇到了好朋友——小浣熊米克。今后他们将相互帮助，克服困难，去解开来访者的秘密。

为了让奥蒂丝爬上石崖，米克爬上了旁边的大树并跳上崖顶，把巨石推了下去。奥蒂丝把石头推到崖底，踩着它顺利地爬上了石崖。随后米克借助奥蒂丝的手臂跳上了另一座石崖。（此时你也许早就发现有松果悬挂在空中，这是只有米克才能吃到的。如果一关内吃够一定的数目就可在本关结束后获得 PASSWORD）。

森林中的木桥看来并不那么稳固。奥蒂丝刚走上去就掉了下来。而米克如果在桥上跳跃也会摔下来的。不必着急，只要一直向右走就会找到能爬上去的石崖。奥蒂丝登上后，没走多远便遇到一只鹿。它的角被茂密的树枝卡住了，寸步难行。善良的奥蒂丝帮它解开了树枝，获得自由的鹿十分兴奋。它的灵魂附身于奥蒂丝，使她拥有了鹿的能力（走路时按住 A，奥蒂丝可以跑动。再按一次 A 跑动会更快。跑动中既能顺利通过木桥又能增大跳跃距离。）

告别了鹿，奥蒂丝向左下方前进。跑过一座木桥再折向右下，她遇到了两只水獭。它们正因巨石挡路而发愁。帮水獭推开


◀借助水獭的能力在水中畅游。

巨石后，奥蒂丝得到了水獭的能力。（可以从高处跃入水中并可游泳、潜水。）

按原路回到右上方山崖的最高处，奥蒂丝纵身跳入了崖底的水潭。米克由于不会游泳，只好在岸边等待奥蒂丝把水面漂浮的圆木拖来当船了。

渡到对岸后米克和奥蒂丝要分头行动。米克推开石块钻进树洞并爬上树干、奥蒂丝则潜入水底到达水域另一侧。等奥蒂丝上岸后米克再跳下树枝与她会合。

前面的水塘奥蒂丝可以通过，而米克这次又要利用荷叶当浮桥了。不过要小心那只青蛙，先让奥蒂丝把它赶走。上岸后，奥蒂丝和米克又继续前进了。在山顶上奥蒂丝发现了一只掉出了巢的小鸟。奥蒂丝抬起小鸟（蹲下按 A）并把它送回了巢中（在巢边蹲下按 A）。为了感谢奥蒂丝的帮助，鸟儿把自己的能力赐予了她。（以后只要再取得飘荡在空中的羽毛，就可以从高处落下而不受伤。但有些高崖要消耗两到三根羽毛才能平安落地，所以应注意收集羽毛）。有了鸟的能力，奥蒂丝毫不犹豫地跃入深谷飘然而下。又一座石崖挡住了去路。没关系，米克能通过崖底的石洞爬上崖顶并推下岩石。



▶奥蒂丝象天使一样从悬崖上飘落。



◀奥蒂丝第一次见到约翰是在梦中。

"爸爸！""噢，我的女儿！"奥蒂丝一头扎进父亲怀中。"来吧，我的孩子，我们有许多事要商量。"

第二关　风中奇缘

父女俩进了木屋，好奇的米克急于知道他们的交流，最后终于从屋顶的通风口钻了进去。

"孩子，柯卡想知道你是否愿意嫁给他，他可是个勇猛的战士呀！"父亲显得很激动。而奥蒂丝的回答却令人吃惊："爸爸，我的梦指引我走另一条路……"就这样，她回绝了柯卡的求婚。为了寻找来到岛上的陌生人，她与米克又向森林深处走去。

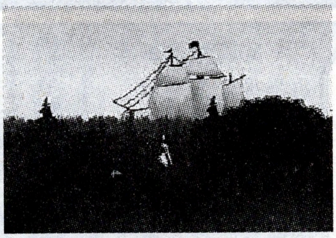
奥蒂丝首先遇到的是一个水坑，她要把两岸的木船推下帮助米克顺利通过。继续前进会遇到一只松鼠。它因为找不到同伴而感焦急。米克连忙爬上树干钻进崖洞，从而推开了堵住下方洞口的巨石。原来松鼠的朋友就在洞中。由于奥蒂丝和米克的热心帮助，松鼠又给了奥蒂丝它的能力（以后奥蒂丝能利用伸出的树枝爬树。注意在抓住树枝后按上能爬上去。向左右跳要用远跳）。于是奥蒂丝攀上树枝来到山顶，并与米克一同跳进山崖下的水潭。奥蒂丝潜入水中推开了挡住水路的巨石，使鱼儿得以畅游。与此同时她也得到了鱼的能力（在水中按住 A 键游速加快）。借助鱼的能力，奥蒂丝冲过了水潭深处的激流，向左再向上进入山洞。洞中宝物不少，但需要与米克配合才能取得。



▶在洞中要利用断木作桥。

过了水潭，岸边有个翘翘板。米克上了左边，奥蒂丝则跳上右侧，把米克弹至远处水中的岩石上。但米克还是要借助奥蒂丝的手臂才能跳过水坑。

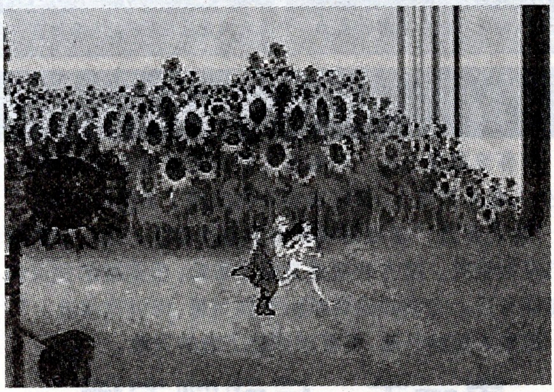
在岸边，奥蒂丝见到了化身为柳树的大地之母，并被告知陌生人已经上岛了。焦急的奥蒂丝匆匆爬至树顶，只见一艘大帆船已驶入海湾。难道这就是那奇异的云？带着疑问奥蒂丝继续向前走去，终于又被石崖挡住去路。于是米克一直向右，钻过几个石洞，并与奥蒂丝配合把山顶的石头推下。借助它，奥蒂丝爬上了前方的石崖。开始了与一只狼的赛跑（须在一定时间内到达右端）。借助鹿和松鼠的能力，奥蒂丝终于赶到了狼的巢穴，从而得到了新能力（可以蹲着前进）。



◀酋长看到的奇异云彩难到是殖民者的船帆？

此时再向右行，矮树林也挡不住她了……瀑布下，微风中，奥蒂丝遇到了一位英俊的英国青年约翰……

这也许是奥蒂丝最快乐的一天……



◀两人终于在风中相见。

第三关　危险的入侵者

然而来到岛上的并不只有约翰，更多的英国殖民者，可不象约翰那样友好。部落里的人正准备与他们开战。为此，柯卡不允许奥蒂丝出村。但她却运用狼的能力从庄稼后面溜了出去……

小熊为了吃蜜而爬上了树，这可把母熊急坏了。奥蒂丝爬上树打落了蜂巢（松鼠会给你指路）使小熊自己爬了下来。母熊感激万分，给了奥蒂丝新的能力。（靠近瘦小的

殖民者按 A 可吓跑他们。）

奥蒂丝吓跑了瘦子，米克爬上树把蜂巢打落。蜂群赶走了胖子。随后奥蒂丝把米克弹上右侧的高崖。米克又把圆木推下帮奥蒂丝造好了桥。

黑暗中飞来了一只猫头鹰，只要紧跟着它，奥蒂丝就能得到猫头鹰的能力（在黑夜中看得更清楚）。

在前面有许多殖民者，个个都是荷枪实弹，奥蒂丝不得不格外小心。她攀上树枝，从第一个人的头顶上跃过，又借助于熊的能力吓跑第二个人。在第三个人跟前用木箱作爬树的垫脚物，又利用狼的能力借助草丛的掩护躲过第四个巡逻者（只有在他看不见你时才能离开草丛）。米克也打落了一只蜂巢，帮奥蒂丝赶走了第五个人，而第六个又是个骨瘦如柴的胆小鬼。

摆脱了看守，奥蒂丝走进了英国人的营地。在帐蓬外，她听到了督察的狂妄叫喧："如果这些野人不让我们分享他们的财富，我们将简单到用武力去获取金子。"看来战争是一触即发。白人的大船就停在右边，奥蒂丝让米克跳上一个升降板，并把木箱也推了上去，自己则跳上另一个升降板……

米克上船后刚跑到右端就被一只小狗追了出来，谁知它们竟误使大炮开了火。于是，因为两只动物的过失，战争爆发了。

为了见到心爱的约翰，也为了制止这场战争，奥蒂丝要回去找大地之母。但由于双方的激战，她只好不断地向高处爬，以越过战场。来到最高的山崖，奥蒂丝纵身跳下，同时得到了鹰的能力。

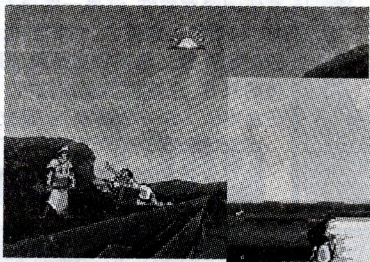


▶历经万险，两人终于团聚在大地之母身边。

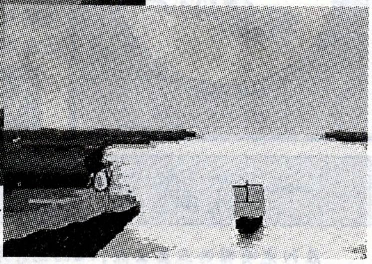
树下，奥蒂丝与约翰再次相见。虽然白人是她的敌人，但约翰首先是她的恋人……。可惜的是并非所有的印第安人都能明辨是非。柯卡突然冲上来把约翰扑倒在地。更可怕的是，一个白人扣动了扳机！

第四关　漫长的黎明

仇恨在山林中弥漫，约翰就要被处死！奥蒂丝必须赶在日出之前把他救下，从而阻止战争升级。为了和平，为了爱，她出发了……



◀必须在黎明之前赶到山崖。



▶山头上，奥蒂丝望着约翰所乘的大船驶去。

尾　声

奥蒂丝与约翰纯真的爱感动了交战双方，战士们都放下了武器。但邪恶的白人首领却向老酋长射出了罪恶的子弹。就在这时，约翰一跃而起，用身体挡住了子弹……愤怒的战士们把白人首领捆了起来。

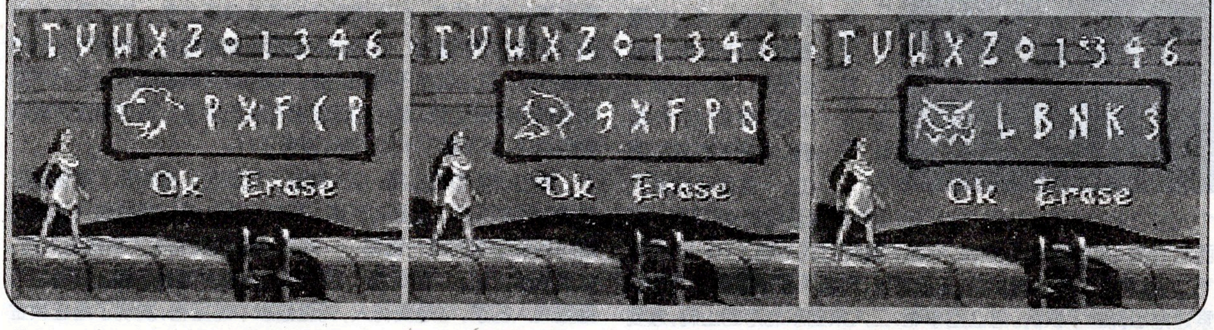
约翰必须回到自己的国家去治伤，一对恋人即将分别……

和平的气息吹散了战争的硝烟，约翰乘坐的大船渐渐消失在天边，何时再续这风中奇缘……



◀奥蒂丝，你那忧郁双眼中流露出的爱就是力量的源泉呀！

现学现用，全部密码爱心大奉送！



文/侯一 杨帆　责编/PINSER

世嘉世家

帝国王朝——亚瑟传说

角色扮演
完全中文

长久以来，国人在大部分情况下玩的都是外国人制作的游戏软件，这是一件很无奈的事情。然而近几年来，随着国人的努力，使我们也能玩到由中国人自己制作的软件啦！为了响应新闻出版署的关于宏扬民族文化的号召，也为国人加劲打气，本刊将陆续介绍大量真正由中国人制作的游戏，让玩友们不再跟着别人跑！

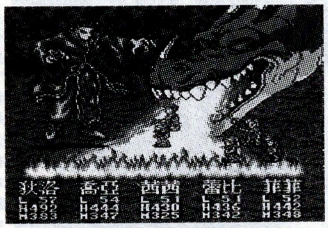


MD　厂商 龙卡　类型 RPG　容量 16M

一款绝对是中国人设计并制作的本格派 RPG！

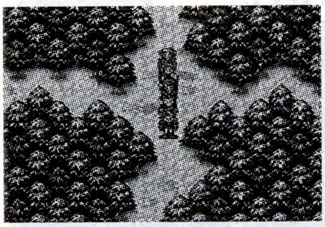
在阳光明媚的亚瑟王朝，人们过着平静的生活，而在这生机律动的世界中，人们的欲望越来越高。正因如此，邪恶的势力不断地扩张，大家这时才了解事态的严重，难道这世界的命运岌岌可危了吗？

主角狄洛听说父亲失踪了，便急着去找。可是守卫说外面太危险，死活也不让他出去。没办法，先去右面的屋子找好友乔亚想想办法吧。乔亚果然聪明，用计骗开了守卫。赶快去西边的山洞。（建议在此处练到 4、5 级，再买些回复剂，否则进入山洞后定会被打得屁滚尿流）。在山洞中见到了奄奄一息的父亲。父亲告诉狄洛他原是亚瑟王朝的王子，现在亚瑟王朝已经被邪魔族封印，父亲要他去打败邪魔族，拯救亚瑟王朝，并且要小心一个叫索克的家伙。父亲去世了，狄洛怀着悲痛的心情回到莫古里村，在家找到能够证明自己身份的王国徽章，再去村长家告诉他刚才发生的事后，冒险开始了！



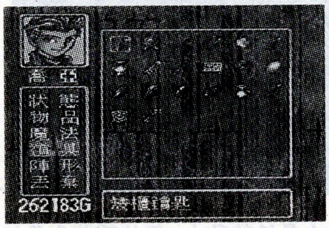
▶游戏中的画面是非常漂亮的。

两人北行至卡拉镇，在镇上听说冥蛇堡有个怪物经常迫害人民，两人当然是路见不平拔刀相助了。可无奈来到冥蛇堡后大门紧闭，只好再回卡拉镇。又听说有一个会做炸弹的傻博士（经常把自己的房子炸上天），便找到镇长写了一封介绍信。西行至迷雾森林，途中救下一个被莫明其妙绑在树上的樵夫肯特。继续前行，却被几棵树挡住了去路。回到卡拉镇，在右下角的屋子里找到樵夫肯特，肯特为了感谢救命之恩答应砍倒大树。通过迷雾森林后往西南方至多那村，肯特因水土不服而回到卡拉镇。在多那村找到博士，（建议在此买几个人鱼之泪，以后有大用）他说可以做炸弹，但要硝石做原料。到西北方的山洞找到硝石给他，可他又说配方找不到了（什么？太可气了，真想杀了他）。没办法，去找村长，村长不但不提供配方的线索还抱怨说丢了铁锅。怎么回事呢？二人来到东北方的山洞，遇到了偷走村长铁锅和博士配方的茜茜（就是她把肯特绑在了树上！），经过一番争论后，她同意找博士去做炸弹。回到博士家拿炸弹，用炸弹开冥蛇堡的大门，打败冥蛇救出拉镇的村民（怎么样，人鱼之泪一定用上了吧）。



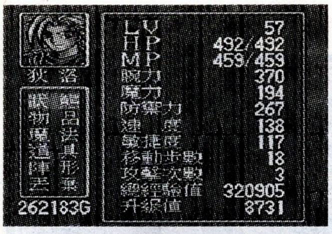
◀这是一个简化的迷宫，很新奇的创作吧！

那个村民自从回到卡拉镇就大病不起，医生说必须到妖精村找到妖精之药才能治病。再次来到多那村北方的森林，看见茜茜正在用炸弹炸一只大蜘蛛，可是根本不起作用，和她一起打败大蜘蛛后得到了妖精之药，这时茜茜也加入了冒险的队伍。回卡拉镇治好村民的病，狄洛得知沙漠天碑原是亚瑟王朝所建，但要想知道详细情况还得问别人。再次来到多那村，村长告诉狄洛只有得到天蝎鞍绳和驱动石方能启动沙漠天碑下方的天蝎托车。从村长那得到了钥匙后，众人来到南方的神秘之窟打败哥斯拉和查摩拉，得到了这两个宝物。启动天蝎托车通过沙漠天碑，往西北方至玛卡镇，玛卡镇的人都由于饮用了含有黑色孢子的水而中毒。来到大富翁英格兰姆的家（他家可有好宝贝，不要忘记调查哟），他说是黑森林中金婆婆下的毒。众人来到西南方的黑森林，在一间小木屋中找到了金婆婆的徒弟蕾比。蕾比说金婆婆确实知道黑色孢子的事，但绝不是她下的毒。为了澄清事实，蕾比决定跟众人走一趟。回到玛卡镇，在英格兰姆家二楼的宝箱中拿到下水道的钥匙，在右边的井中救出金婆婆，终于真相大白了。英格兰姆在水中投毒，被金婆婆出手阻止，结果反被关在井中。金婆婆气坏了，非要去找英格兰姆算帐不可，却又被他用魔法击伤。金婆婆说要银色孢子来解黑色孢子的毒，但还需要向银婆婆借银之壶。来到最东北方的女巫洞找到银婆婆，但是因为姐姐金婆婆抢走了她的月光石而怀恨在心，怎么说也不借银之壶。回沙漠天碑拿到月光石后再回女巫洞交换银之壶，蕾比也决定留在队伍中了。再去黑森林取回银色孢子，终于解了水中的毒（累死了！）。



◀丰富的宝物和道具绝不亚于日本游戏。

通过东北方的山洞，众人来到了汉兹村。得知有个黄金怪总是偷村民的东西，来到村长家，村长告诉狄洛只要帮他儿子找到他妈妈留给他的唯一遗物——珍珠项链后就能帮大家横渡大海，找到亚瑟王朝。又听说有个猫脸商人知道黄金怪的事。来到北方猫脸商人的家，可是没有人，调查他家中的宝箱，发现了通往黄金城堡的秘道。来到黄金城堡救出猫脸商人（明明是狐狸，怎么能说

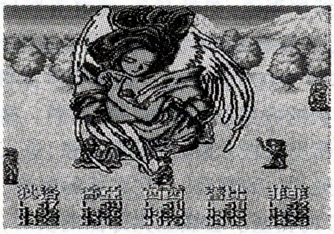


◀每个人物都有详细的能力资料。

成猫呢?)，继续前进，却被一个铁门挡住去路。回去找猫脸商人，他说玛卡镇镇长有万能钥匙。自动回到玛卡镇，镇长说因为一点误会他赶走了自己的儿子，这钥匙是他儿子留下的唯一东西，所以不借。再去找猫脸商人，原来他就是镇长的儿子，把他带回去，得到了万能钥匙。在黄金城堡中杀死英格兰姆——黄金怪后，得到了珍珠项链。将珍珠项链还给了汉兹村村长的儿子，他很感激大家，就叫他的宠物——乌龟驮大家过海。在村外找到乌龟，骑上它，终于踏上了通往亚瑟王朝的路。

天有不测风云，众人在海上遇到了旋涡，被冲到了密多那岛上，那只乌龟也去向不明。在岛上的一间小屋中找到了时空魔杖，可是缺少动力源石作为能量。幸运的是，时空魔杖原来受到过雷击，正好为它补充了能量。众人在时空魔杖上一通乱搞，竟然被带到了另一个大陆上。向东走来到塞维尔城下镇，在镇上听说此城已被邪魔族控制，邪魔族还强行抓人去采矿。帮助一位妇女找到他的丈夫，能得到矿工证。来到西方的矿坑，救出工人马克思并且打败萨里克。回到塞维尔城下镇，又听说南方有个雪之森林，但进去容易迷路，需要一个指引方向的工具。还记得刚才那位妇女的丈夫吗?找到他，他会给你一个磁铁。拿到打铁铺做成指南针，就可以进入雪之森林了。通过森林，会见到一只大鸟，它旁边还有一块紫色的石头。不管它，出森林西行至艾纳西村在尽头的屋子里见到了魔法师菲菲，他说可以帮众人修理时空魔杖，可是当提到什么紫水晶后就晕过去了。紫水晶?不就是刚才那块石头吗?当众人再去拿的时候，那只大鸟却不肯给。再回艾纳西村找到一位研究动物学的博士，他说只要做一个假鸟蛋引开大鸟即可。在一楼找到画师画了一个假鸟蛋，由乔亚引开大鸟后得到了紫水晶。拿着它去找菲菲，她终于醒过来了。原来她是塞维尔城的公主，可现在父亲去世了，又被阎将军赶了出来，只好在此地安身。回到塞维尔城下镇，来到镇长家，发现镇长的床原来是通向塞维尔王宫的秘道。进入王宫，打败阎将军。这时禁卫队也赶到了，队长告诉狄洛只要拿到矿石就可以进入拜火神教。出王宫找到工人马克思，他把在矿坑找到的矿石给了大家。进入南方的拜火神教，见到了火妖，将其暴扁一顿后救出多瓦夫研究馆馆长并得到动力源石（现在只要在地图上轻轻一按 C 键，就可遨翔于世界各地了，方便吧）。

来到西方的多瓦夫研究馆，在二楼找到馆长。他说多瓦夫河已被邪魔族下毒，不能通行。来到一楼右下角的房间找研究员，他说已经配制了解毒药，但还需要红藤花。回迷雾森林采到红藤花，再回研究馆取解毒药后，就可以去多瓦夫河了。通过多瓦夫河来到泉之殿，遇到了索克。在一片喊杀声中，众人击伤了索克。可是临走时把乔亚打死了。来到西北方的诺比村，村中的老两口说他们的儿子达勇在帕仑镇，让狄洛帮他们捎个口信去。往东北方至帕仑镇，镇上的人都因中了摄魂术而不能说话。找到幸存者奇凯，奇凯说幽灵墓园中的灵媒婆婆会解此术。回诺比村去找老两口报告消息，得到护士指环。出诺比村至东南方的幽灵墓园，找到最大的墓，调查右边的石像后进入之。干掉里面的僵尸，取得安卡露瓶，此时摄魂术已被解开了。回帕仑镇找镇长，得到水之轮。再找到达勇，达勇答应回家去看父母。又听右下方屋子里的祭师说有三大圣地——风之峪光之塔和泉之殿，可惜全被封印着，要靠大家去解开封印。风之峪的巨风只有乐师才能使它停止。回诺比村的酒馆见到李查，李查原来是个乐师，可是把笛子弄丢了。回泉之殿找到传说之笛，和理查一起来到风之峪，乱吹一通之后竟然没有任何反应。无奈回到多瓦夫研究馆，在二楼借到乐谱，再次狂吹一通后，风停了。在经历了风之精灵的考验后得到风之种子，把它种在祭台上，风之峪的封印就解除了。再去找帕仑镇的祭师聊聊，就可以去光之塔了。找老两口的儿子达勇修好通往光之塔的断桥后，众人向光之塔进发。在塔中打败被诅咒的光之精灵，解开封印。来到亚瑟王朝，原来的满城缠着藤蔓的现象完全不见了，十七年后亚瑟王朝的人民终于重见光明了！


▶本作中的魔法攻击画面更是迫力无穷。

进入亚瑟王朝，狄洛见到了父亲。父亲非常高兴，决定派战船送大家去下一块大陆消灭邪魔族，旁边的大臣还告诉狄洛一定要找到封魔剑和黄金盔。

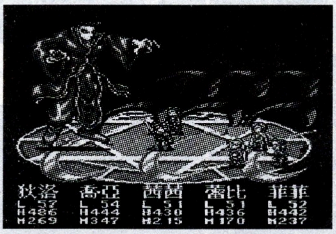
众人乘坐战船来到了下一个大陆，为彻底打败邪魔族做最后的准备。先去西南方的莱芽村，在村里听说得病的村民都送往永生塔，在永生塔里可以进入“天堂”，得到永生。左下角屋子里的人告诉狄洛送往永生塔的人实际上是被改造成了怪物。为了村民的幸福，狄洛和菲菲跳进了为东尼的女友缇娜准备的棺材，打败永生塔的头目，捣毁了永生塔。

来到西北方的山洞，调查左上方的墙可进入隐藏的波多波村。在村中见到了亚瑟王派去的游击队队长沙尔，沙尔为了消灭邪魔族也加入了我方。

一行人打倒南面庞特王国的头目后，发现他和乔亚说话的口气十分相似（连骂人的话都一样）。果然，头目还原成了乔亚。这时，庞特王来了，他说自己受了索克的控制，才不得已和亚瑟王作对。现在只有找齐大地之石，月光石和日轮这三块神石才能封住邪魔族，而他只有日轮。把乔亚送到沙尔家后就可以去找三神石了。先回女巫洞找银婆婆借月光石，然后到亚瑟王朝，由狄洛一人进入试练塔取回大地之石，再加上庞特王的日轮，三神石就凑齐了。回庞特王国，把三神石交给庞特王，不料他是索克变的，而真正的庞特王早已被索克杀死了。

回波多波村，乔亚回到队伍，再去庞特王国拿到天碑之钥，然后在沙漠天碑取得封魔剑和黄金盔后，与沙尔在庞特王国会和。

通过王座下面的时空隧道，众人被送到了邪魔塔，在塔顶见到了死对头索克。为了世界的和平，为了死去的仲马，杀呀!终于，索克倒下了，可是他不甘心，用三神石召唤出古烈大帝，想得到更强的力量，却被古烈夫帝吸收（真是自作孽，不可活）。古烈大帝变成了一个可怪的怪物。现在世界的命运全掌握在众人的手里了，他们能成功吗?全看玩家自己的本事了（最好先打掉它的两只手，否则很难取胜）。……



◀到关底了，把最厉害的招数全都使出来吧！

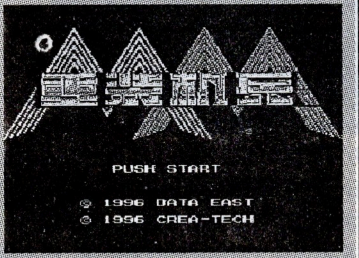
文/邱康达　责编/PINSER

重装机兵

重装猎手 最强装甲

国内玩友的福气呀，又一款全中文 RPG 在国内上市！游戏不但有充实的内容，而且音声效果也都十分出色，全过程均为汉字显示，即使 RPG 初学者也能轻松地玩。

FC | 厂商 DATA EAST | 类型 RPG | 容量 4M | 发售日 91 年 X 月 X 日



为了实现梦想而开始赏金猎人的生活！

游戏一开始，主角被父亲训斥一顿，赶出家门。天亮后，主角去拉多镇往南进入大坑洞打败战狗，取得战车（注：和战狗作战时，只要用防护承受住战狗的一下攻击，第二回合，红狼会出现打败战狗）。



◀在 RPG 的世界中，青年人的理想也要受到老年人的控制吗？

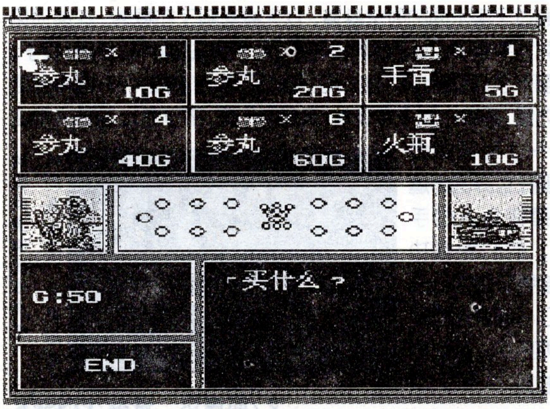
回拉多镇，补充一下弹药和部分装甲后（不必全部补充）向北进入山洞，可得到 07 机关炮。甲片过多，装备后会超重。进入底层的洞中，打败水怪兄弟后，能够得到 1000G 的奖金。



▶来买卖喽—哈哈哈……（笨蛋，光笑有什么用，快去吧—）

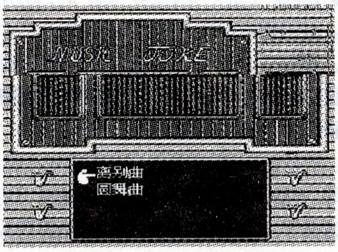
出洞继续北上，通过关卡向东，途中看到四面被树包围着的麦基镇。进镇后，可使用时空传送机回到去过的村镇（但战车不能被传送）。

出镇向南有商人的秘密营地，向东就到达了波布镇，在波布镇西南方向的屋里能找到伙伴。在镇上补充装备，买上传真（使用后，可由洞穴回到地面，或由地面回到去过的城镇）。出镇向东行进，在大桥上会遇上水鬼（多试几次），打败它后可得 3000G 的奖金（太少了）。来到东面的工厂，和社长交谈后，得到第二辆战车（只有副炮）。

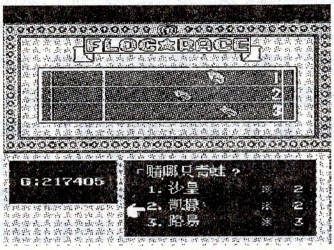


◀购物还有随机抽奖，看你的运气啦—

回波布镇继续向北，在东北方向有一个秘密基地。不能够进入。只有在索鲁镇上使用时空传送机，并发生故障后才能进入。在里面的计算机前调查可得到再生丸。波布镇一直向北，过桥往西，打跨路边的巨型炮后，沿路来到奥多镇。在奥多镇西北屋中的酒吧里找到了第二个伙伴。奥多镇往南来到商人的秘密营地，再往东来到了帕特港。过桥南面的大楼里的二楼最左面的衣柜里找到了异形，打败后可得 1000G。再到右面的房间和人交谈后得到钥匙，开右边的大门，得到扳手，这下能打开挂着锁的门了。继续前进，发现大楼中一个人正在卖战车，没有 8 万是不肯卖的，只好等有了钱再说吧。再往前，进大楼用扳手打开门后，可得到许多物品。

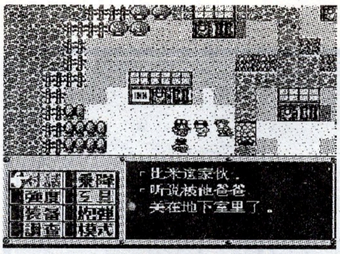


◀玩累的时候可以到酒吧中点首曲子静静的欣赏。



▶青蛙赛跑耶—咦，它们三个叫沙皇、凯撒和路易……

奥多镇往北，来到罗克镇。更换装备，练好等级后来到西北方向的大楼里打败马歇尔（等级不够，只会送死）。得到一辆战车，并能拿到 5000G 的奖金。再回到罗克镇，这时，罗克镇的东北方向的海滩上会露出一个山洞。通过山洞向西，在屋里得知弗里镇在北面。来到弗里镇，进入主楼（要多多观察才能找到进去的路径）。在主楼的底层，打败了大象，得到 10000G 的奖金。在镇上买好探测仪后，出弗



◀不但选项是中文的，任何对话也都是汉字呀！

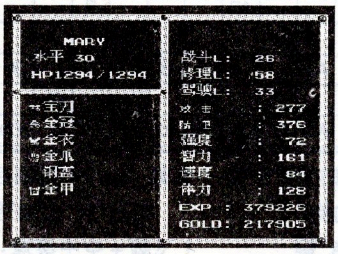
里镇向东北，进入东面海滩的洞穴。在洞穴中使用探测仪，可找到尼克，V24战车和PAG80，还能找到钢盔（先使用探测仪测得地点，再在测得的地方调查即可得到物品）。出洞后向北向西，在一座大楼前停下，到楼顶和一人谈话后，炸毁大楼，铺平了前进的道路。继续向前，到达伊尔镇，打听到无歌村的地址。向西南，来到无歌村。



▶战车都有详细的数据，真令军事迷如醉如痴。

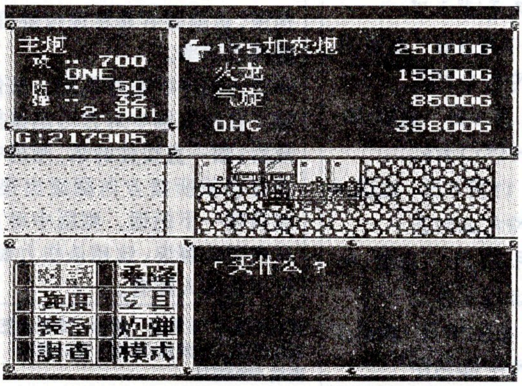
到达无歌村，改进装备后，在战车修理中心，打败一伙山贼之后，来到无歌村东面的船坞。打败了山贼的头头，乘船到对岸后，一路往东来到了索鲁镇。更换装备，打败了镇子西北角上下水道里的怪物，得到了旅馆东面的战车。

出镇后，往西绕过山。沿着山路往南，穿过一条小经，来到伊甸镇。往南来到了望塔，在一处有裂缝的墙前调查后，开炮击毁墙壁（必须有主炮）。继续前进，碰上蜈蚣。打败它后，能得到32000G的奖金（正愁没钱花呢！）通过了望塔，来到东京塔，在顶层取得世界地图。

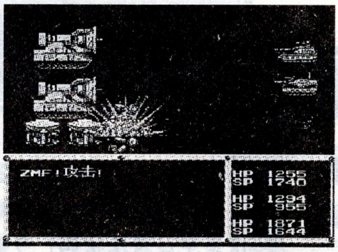


◀象一般RPG一样，人物的状态也能随时观看。

回到船坞附近，向西南方向前进，被三棵树包围的白色地段是商人的秘密营地。在秘密营地附近有时会遇上神密人。可到让它逃走了，有22000G呢。沿着大峡谷继续南下，在大瀑布附近的房子里找到戈麦斯。一场恶斗后，打败了戈麦斯，可得到50000G的奖金，同时也取得了红狼的战



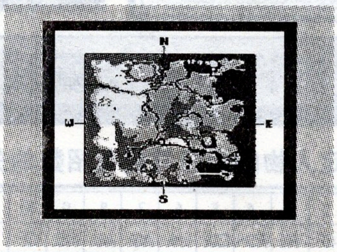
▶战车通过不断购买更利害的装备而变得越来越强大，但也要注意合理搭配。



▶游戏中的角色完全是现代化的，具有科幻色彩。

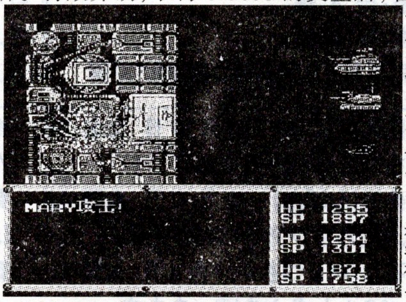
车。然后北上在进入沙漠前往右拐，可到达塔镇补充装备，并买上防火栓（以后会派上用场的）。

出镇后一直向西，再往南，就到达了卡拉镇。更换装备（这里的人类武器和防具是最好的）。然后来到卡拉镇西北角的兵工厂，在这里可找到另一辆战车。（怎样把战车开出来呢？多试几次就知道了）回到卡拉镇，突然，东面的山上起了山火，赶去一看，好大的火啊！不要紧，使用防火栓，火一下子就全灭了。露出了一幢大楼，进入大楼，可发现大楼内有许多车用武器，统统带回去，不用也可卖个好价钱。在大楼内找到了波特、干掉它能得99800G的奖金。出大楼，发现卡拉镇和拉多镇已经相通了。



◀在游戏中可以随时查看地图，还可以利用道具随意旅行，非常方便。

从卡拉镇继续向北，发现一个小村庄在这里。有最好的防具和最棒的车用武器。改进装备后，一路向东，来到地狱门。打败看守后，用计算机打开栅栏，就打开了通向主机诺亚的道路。哦，不急，在地狱门的东南方向有一间四面围着树的大楼，步行进入后，在底层找到了弗朗（等级不够的话，最好别去）。打败弗朗，取得81500G的奖金后，在沙漠里走走，很容易就会碰上沙漠之舟。打败它，能得160000G的奖金，现在可以北上了。从地狱门先向西北，找到一个山洞，打败帕鲁，得200000G的奖金。再向东，路上小心被炮打着。来到主机诺亚的城堡，在城堡入口的右边的墙上，有一道裂缝。调查后，开炮击塌墙，这下可以进入了。为了安全起见，先不去和主机诺亚决战，而是先把二楼三楼四个角上的六门巨型炮干掉。再取得箱子里的物品，再传真返回镇子，补充弹药、甲片，再来一次。进入主机诺亚屋子的四个密码为：右上519982，右下542397，左上793266，左下195874。几经转折，终于见到了最终BOSS。用最先进的武器和敌人一较生死，看你的了……



◀人类将来真的要与某台超级机算机作战吗？

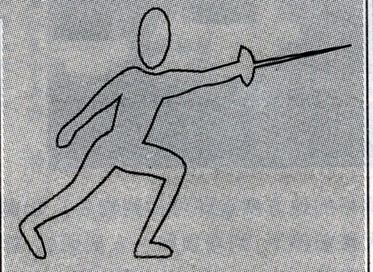
文/金秋锋　责编/PINSER

热血格斗传说

旧作新玩 其乐无穷

虽说本游戏推出已经很久，但做为 FC 的经典名作仍不失其魅力及拥趸，仍有许多玩友将自己辛苦总结出来的详细且实用的资料寄来，尤其是生日表及密码！今期将这些稿以下面的形式刊出，玩友们有什么意见尽可提出！

FC	厂商 TECHNOS	类型 ACT
	容量 4M	发售日 92.12.23



由许多玩友喜爱并提供资料而编写的实用资料！

自己设定人物的生日与拥有招数的关系表

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
一	CD	CF	FG	FGH	CDE	EHI	AEI	AC	ACI	DF	EI	BHI	EG	BF	DEI	E	BCD	I	BD	BC	CD	CF	FG	FGH	CDE	EHI	AEI	AC	ACI	DF	EI
二	CF	FG	FGH	CDE	EHI						EHI						I					FG				AEI			DF		
三	FG	FGH	CDE	EHI						EHI						I					FG				AEI				EI	BHI	EG
四	FGH	CDE	EHI						EHI						I					FG				AEI				EI		EG	
五	CDE	EHI						EHI						I					FG				AEI				EI			BF	DEI
六	EHI						EHI						I					FG				AEI				EI				DEI	
七	AEI					EHI						I					FG				AEI				EI				DEI	E	BD
八	AC				EHI						I					FG				AEI				EI				DEI		BD	I
九	ACI			EHI						I					FG				AEI				EI				DEI			I	
十	DF		EHI						I					FG				AEI				EI				DEI				BD	BC
十一	EI	BHI						I					FG				AEI				EI				DEI				BD	BC	
十二	BHI	EG	BF	DEI	E	BCD	I	BD	CD	BD	CF	FG	FGH	CDE	EHI	AEI	AC	ACI	DF	EI	BHI	EG	BF	DEI	E	BCD	I	BD	BC	CD	CF

表中英文字母所代表的含义：

A 快拳：按“A”键

B 快脚：按“B”键

C 滚球：跳起后落到地面时按连发“A”键

D 撞人：跳起后落到地面时按连发“B”键

E 空中滚球：跑＋跳＋方向键“下”

F 肘人：跳起往下落时按“A”键

G 坐人：跳起往下落时按“B”键

H 踩人：打人打倒后，走至其头部或腿部按“A”或“B”键

I 飞脚＋空中滚球：快跑→跳起→按住连发“B”键

部分游戏人物最强密码

国夫(くにお)　11月27日　血型:AB
むりとせねききよにぽきぢ

柴田(しばた)　10月17日　血型:AB
ぶたぢさひああはぢげあぬ

石月(いしづき)　4月4日　血型:O
づこぉしさぶあぼっああす

山石(やまいし)　6月28日　血型:A
けせへしぎておやめおおおっ

力(りき)　5月5日　血型:?
けひょおおおおやびぞおぢ

虾原(えびはら)　9月2日　血型:AB
むのばつやぱきよちぱきば

真皱(ましぼ)　8月20日　血型:AB
かまがそぅぅぅむおおぅな

仁内(じんない)　6月11日　血型:O
ねにがたぬすぉゃほぽぉて

姫山(ひめやま)　1月19日　血型:B
たげぺてくめぉゃさめぉそ

雷堂(らいどう)　12月20日　血型:O
ばねぽたぜちぉやのけぉぜ

青井(あおい)　3月3日　血型:AB
ぺきみげぅぅぅみそぽぅご

安泽(あんさわ)　7月3日　血型:B
そごきせぱゆおやももおぽ

三堂(みどう)　1月1日　血型:B
たゆぢざどぉぉゃげづぉに

藤仓(ふじくら)　11月6日　血型:A
くぶけじむねぉやぢふおあ

素我(すが)　5月25日　血型:A
けぱらききききょほどきえ

大雄(おおくま)　2月19日　血型:O
ねひやすむもおやぞゆおか

其它

★当2人同时进行游戏时，假如把两人都调为5月25日出生，那么在游戏中2人联手时，屏幕下方气槽中的黑色指示标移动就特别慢，这就很容易掌握按键机会，提高成功率。

★进入前冲状态并跳起，按住腿键，在没有踢中对方时迅速按前或后；如一直按住的话，则踢中对方时会依所按方向翻滚出很远；如只按一下的话，则踢中对方时只在原地翻滚。这招杀伤力很大，但不是每人都有。

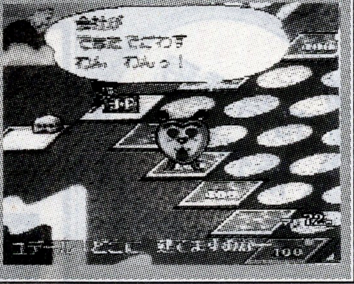
资料提供/广东乳源　蔡琳　安徽合肥　杨力　浙江慈溪　王国欣、张伟　浙江嘉兴　梅国华
责编/PINSER

梦幻之塔

黄金美梦在此实现

《大富翁》是大家所熟悉的一种娱乐品，而这款游戏就是根据《大富翁》的游戏规则而制作的，不过有许多不同及改变。与《大富翁》一样，这个游戏可以四个人同时玩，利用周末与全家人一起创造经济奇迹吧！

SFC	厂商 ASCII	类型 TAB
	容量 16M	



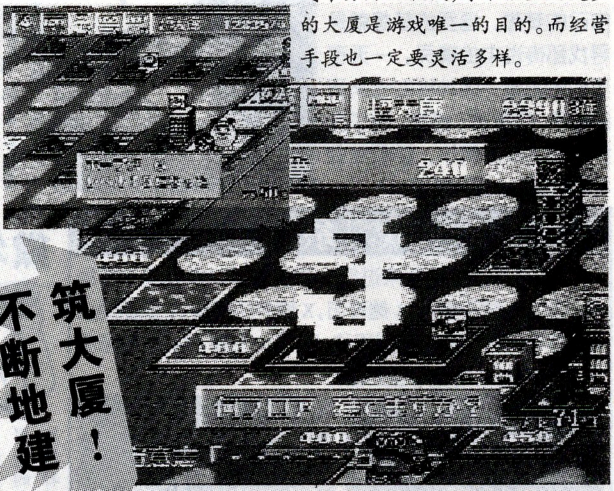
与众不同的桌上游戏登场！

由樱玉吉设计的角色在这款名为《TOWER DREAM》的桌上游戏中登场了！

本游戏与《大富翁》的规则基本一样，通过掷骰子在封闭的格子中前进，将空白地产购入并收取对手的过路费，之后再用大量资金将自己地产上盖起公司大楼，大楼一共能盖 20 层，越高收取的过路费也越高。所不同的是，大楼并非盖在道路上，而是盖在道路围起来的 LAND MARK 之上，而游戏中除了道路，有 75% 的地方都是放置 LAND MARK 的地方。

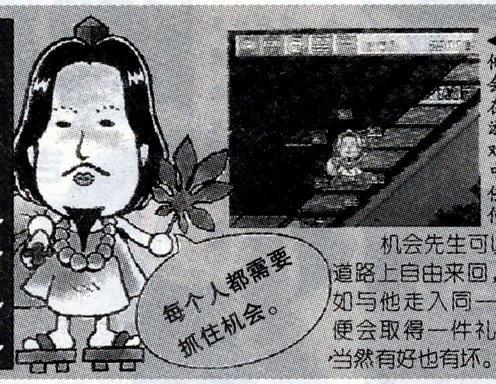
游戏中可以将自己的小公司合并成大公司，从而赚更多的钱。另外，游戏中还会有许多有趣的事件及人物出现。

◀▼努力地歉钱，争取能盖起更多的大厦是游戏唯一的目的。而经营手段也一定要灵活多样。



不断地建筑大厦！

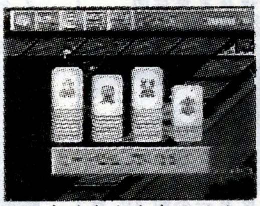
能带来好运的机会先生

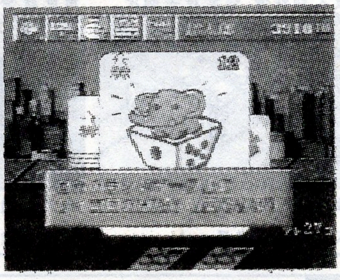


◀他会在游戏中任何地方出现。

机会先生可以在道路上自由来回，你如与他走入同一格，便会取得一件礼物，当然有好也有坏。

恭喜发财！

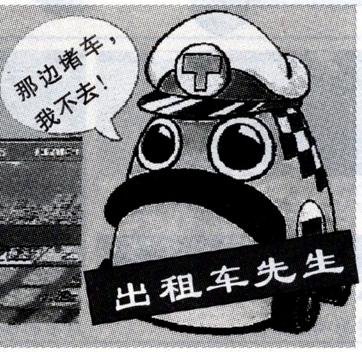


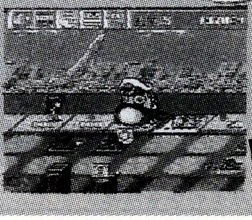


◀▶走进会发生事件的地方就会有些有趣的东西出现。

出租车先生

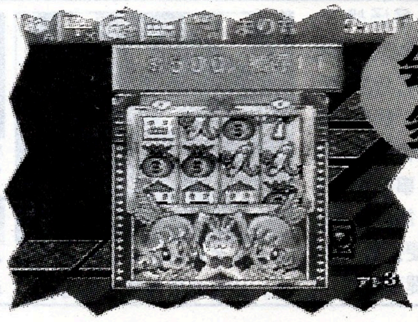
若与出租车先生走在同一格中，所走的格数便是投骰子数的两倍。





▶我比北京『的爷』的服务质量高多了。

会发生许多事件！



◀玩老虎机也是事件之一，玩者可以从中赚到许多钱。不过也会赔钱的哟。

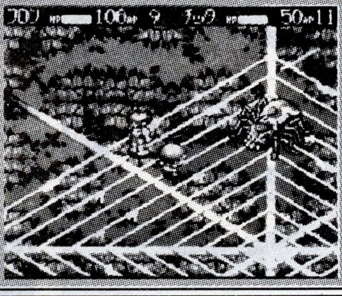
天堂任鸟飞

怪兽岛

为寻精灵展开冒险

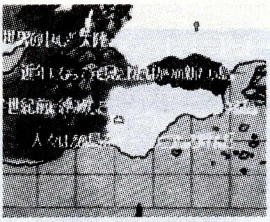
本游戏综合了动作性与解谜性的要素，视角与《皇帝的财宝》一样，作战采用回合制并且为手动模式。画面简洁明快，人物动作生动有趣，主角们不断努力，通过重重关卡，去寻找那传说中的精灵。

SFC　厂商 PACK IN VIDEO　类型 A·RPG　容量 20M



我们是在怪兽岛土生土长的冒险少年！

生长在怪兽岛的人都有着自己的梦想，福罗的梦想就是寻找那传说中的精灵。一天夜里他追随着一团神秘的光来到森林后，却遇到了怪物。为了保护随行的女友黛尔，福罗拔剑相迎，冒险从此开始了……

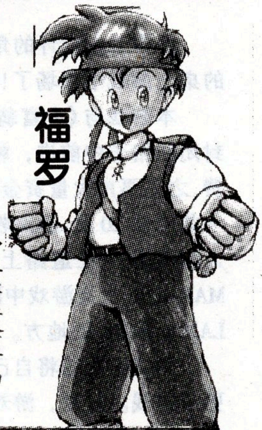


◀在世界的一隅，有一个怪兽岛，那里生息着无数不思议的生物。



◀青梅竹马的朋友福罗和黛尔决定一起去寻找那传说中的精灵。

福罗

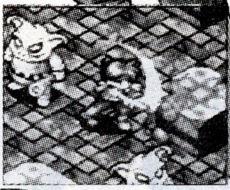


▶生长在怪兽岛上的少年，为了寻找精灵而展开冒险旅程。他擅长各种剑技。

黛尔

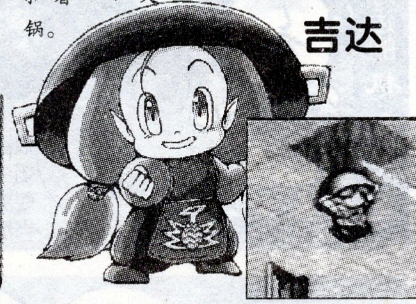


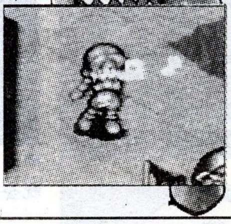
▶福罗的女友，追随他一起冒险的少女，会使用弓、箭及各种辅助魔法。



▼在旅程中遇到的神秘少女，掌握许多攻击系的魔法，但头上总扣着一口大锅。

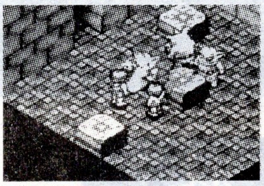
吉达



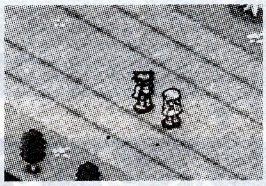


战斗系统

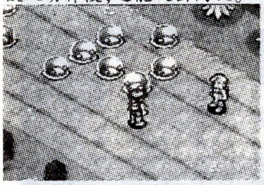
战斗采用回合制来进行，游戏进可以操纵任一名角色，可以 R 键来换人，A 键攻击，X 键使用道具，Y 键使用技能。在移动时即可以一起移动，也可以分别行动，但每场战斗最多只能有两名角色上场。



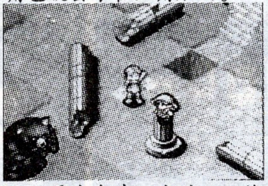
▲走到敌人面前便可攻击，若敌人动作慢，还能攻击两次。



▲若两人一起移动，另一名角色就会跟在主角后面。



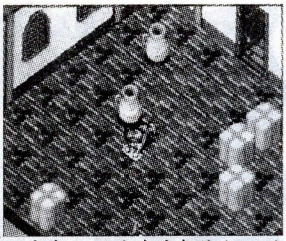
▲分开行动则自己操纵一人，电脑操纵另一人。



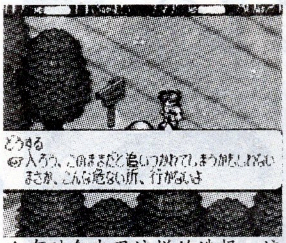
▲只要角色有一个的 AP，就可以使出各种技能。

过关系统

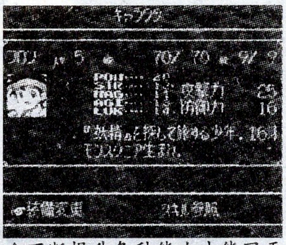
游戏有许多场战斗，每场通过的条件均会有些变化。一般来讲，分为将敌全灭、限时不死、解开谜题这三种。而且，有些地方根据选择的不同，事件也会不一样的。另外，每过一点参战的主角能力便会上长，也可以用宝物来提高能力。



▲完成不同的过关条件即可通关。这关的谜题象是擦地板。



▲有时会出现这样的选择，这将影响进程。

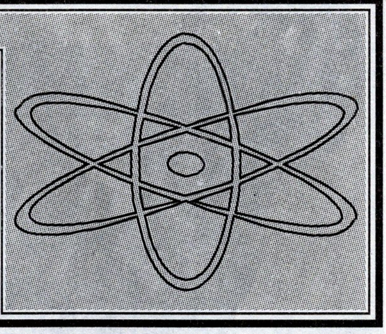


▲不断提升各种能力才能同更厉害的怪兽作战。

魔法阵グパクル

轻轻松松 快快乐乐

这是 TAKARA 公司于九五年推出的一款带有 RPG 因素的游戏，内容主要是做游戏，类似的还有《蜡笔小新 3》和迪斯尼公司的《米老鼠 6》。



GB　厂商 TAKARA　类型 ETC　容量 4M

怎么才能玩这款有十种我们玩起来并不轻松的轻松迷你小游戏呢？

本节目共设计有十种迷你游戏（ミニゲーム），丰富有趣，但游戏规则全是日文，很多玩友因此伤透了脑筋而无法进行游戏，现将游戏规则介绍如下：（难易为：A→D）。

1. **グルポカじゃんけん**（难度 C）：通过猜拳胜负来攻击对方，这种猜拳是小孩们常说的石头、剪刀、布。屏幕左右方分别是你与对方的拳，当画面显示出双方的手势时，你必须以最快的速度决定你是胜、负或是与对方相同，同时按 A 键攻击或 B 键防御。胜了必须攻击，负了必须防御，否则都将损失一格 HP。若反应不够快则可能本来胜了来不及攻击，负了来不及防御或完全判断错误。因此要眼明手快方可轻松战败 COM。

2. **ぐるぐるメモリー**（难度 D）：这是一个在许多节目中都有的游戏，即按 COM 所指定的画面顺序重复指定一次，当然不能出错。例如 COM 指定主角、主角、女孩、老头、女孩、国王、老奶奶、老头、主角或更多，你必须记住这个顺序再重复一次。

3. **げきりゅうをこえろ**（难度 A）：越过四条小河并趁河对面的门打开时跳进去便可，注意上下跳跃均可。

4. **きたきたダンシング**或**さつぱダンシング**（难度 C）：跟着老头跳舞。老头共有四种舞姿，当见他双手往某方摆动时，你必须按上下左右跟着他的双手摆动方向，也必须做到反应要快。

5. **パネル パズル**（难度 B）：在限定的时间（最高 1 分 20 秒）内按右图所给图形拼好左图便可。

6. **はやおしピンポーン**（难度 A）：抢先指出屏幕下方提示的卡通画。但难度为什么这么大，其一提示为日文，其二屏幕中有多达 20 张卡通画，而且 COM 也会与你比赛，你必须比 COM 先指出才行。必须要靠记下指令才战胜 COM。例如：**ニケのしょうめん**就是要你指出一张主角正面的画；而**ニケのみぎむき**和**ニケのひだりむき**分别是主角右侧、左侧的画；**ククリのしょうめん**、**ククリのひだりむき**分别是正面、左侧的小女孩；还有其他的，光看提示就头痛，更别说找，而且要比 COM 快，所以难度很大。

7. **しりとりキンダ**（难度 B）：相当于汉语里面的词语接龙。屏幕上共有 9 幅画，每幅都有名字，如老头**キタキタおやじ**、眼睛**マホウのめ**、猫**メケメケ**、狗**いぬ**、蛋糕**ケーキ**和**ジョウギ**、**ぬまルビーよろせい**、**ギップル**。起初 9 幅画是扣着的，先翻出一张，例如**いぬ**最后一个假名是**ぬ**，你必须从余下的 8 张中翻出**ぬま**，接着是**マホウのめ**、**メケメケ**等等。当然若翻错了，COM 会提示你这张代表什么，你必须记住，等轮到该翻这张时就翻出来。翻错了，就该 COM 来翻，你必须使翻对的数目大于 COM 才算胜利。不过电脑随时可能耍赖，一次性全部翻完。不过你若熟记了这些日文名，难度便会降成 D 了。

8. **わなげーむ**（难度 D）：用反弹的光圈射击小狗。该游戏不难，唯一提醒的是只有经反弹一次后的光圈才可击中目标，若目标在第三层必须"上"移动至上线，若目标在第二层必须移动到下线方能击中目标。

9. **ボンバーうおー**（难度 C）：丢雷管，你与对手分站左右两边，两边合计 5 颗雷管，按 A 丢至对方，若丢到对方身上，则失 HP 一格，直到对方 HP 耗尽为止。若动作慢了 5 颗雷管全被扔至一方，则那一方负，不管 HP 有多少。因为全部 5 颗雷管一次性炸掉了。

10. **ラストバトル**（难度 D）：你只能在中间上中下移动，若左边或右边有敌人接近按 A 键清除掉，直到对方 HP 减为 0。若动作慢了，被敌人碰到则会损失 HP 一格，要避免腹背受敌。

本节目虽说尽是做游戏，但却含有许多 RPG 要素，必须与人一一对话，否则仍不能将游戏进行下去。因为该节目中对话部分比做游戏要多好几倍，不懂日文的玩友几乎无法玩下去。下面就将游戏流程介绍给大家，爆机可能性就近乎成 100％了。故事流程很简单，游戏中共 8 个地点，一个村、一个城、一片森林都算一个地点，以示简化：

地点一，右上房间做游戏⑧，收一女孩→地点二，做游戏②，见到国王⑦（指游戏⑦，下同）→地点三，进右边一房间，回左边一房屋内收回女孩→地点一，右边第三间房⑧，升级到 L2→地点三，右边一小店内买钢剑→地点四，与猫战斗①，升级 L3→地点五，宴会上⑧，升级 L4→到左下角房间内入男澡堂，到后院与女孩对话，再到中间一房屋内与两个人对话，左行出城→地点六，③、④→地点七，进入后回到地点三，在右边一房间内②，再去左边原先进不去的房间，升级 L5，再加右边②→地点二，同国王对话⑥→地点七，对话后→地点五，从右边出口出城→地点八，山洞内第一层左下角⑥，右下角⑦，升级 L6，左上角⑤，到中间一个牢门处入第二层，右下角⑦，升级 L7，⑥，再到右边过牢门，入右边的山洞③，第三层找钥匙，笔者玩时在右上角的宝箱内（共 6 个），去开牢门，为救女孩，必须做①⑨⑩，救回女孩后再做④，全部流程结束。

本节目续关方式为密码，共 17 个字母玩者可自行记录。现提供一个离通关最近的密码，祝玩友们早日爆机：**ミキョチヤウ・ムユワ・モアアアリノ**。

文/张奥　责编/PINSER

天堂任鸟飞

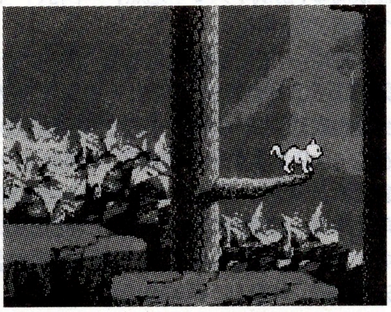


FC	厂商 外星科技	类型 ACT
	操作方式 手柄	

在和平的环境中过上幸福快乐的生活是人们与生诸来的追求。经济的发展衍生出时代的文明，进一步开化的人们开始更多的关注自身，关注自身生存的环境。然而世界的变乱令人们忧患；人们呼唤英雄，世界希望有救世勇者的铲平变乱力挽狂澜回归平和恰乐。外星电脑公司新技术近期推出的8位机游戏《猫王》就是向人们讲述了一个勇者的故事。

南方某地，有一个猫的王国，那是一片宁静祥和的乐土。世外桃源般的生活让猫民们尽享天伦之乐。然而，一场悄然而至的灾难破坏了人们生活的和谐，猫民们染上了一种罕见的怪病。据说，只有西方某山顶上生长的某种特殊的草药可以医治此病，但路途遥远艰险重重，要想取得这种草药谈何容易，整个猫国沉浸在死亡绝望的氛围里。

为拯救王国，一只勇敢的猫－小白毅然然挺身而出，决心去寻找草药，开始了西去的冒险之途。一路上，小白过荒郊，涉溪涧，越丛林，攀峭壁，穿蛇穴、暗道，杀败沿途之敌，最后直捣鳄巢，力克护药魔头，终于取得了宝药，拯救了自己的王国，挽救了生命垂危的猫民，小白也因其功绩被众猫推选为王。



玩这一款动作与冒险结合的游戏，玩友们感受最深的也许还是主角那流畅、惊险、刺激的动作。设计者着力刻画了主角的动态造型，给玩者一种直观、生动、新颖的感觉。主角行动时，奔跑、跳跃、扑冲、攀爬、翻滚、怒吼、转身等动作栩栩如生、活灵活现，主角停止动作等待时，摇尾、趴下做鬼脸等姿态维妙维肖让你倍感亲切。

为方便玩友们操作，笔者将游戏的基本资料稍作公开，以助玩友们过关称王。

游戏开始后，玩者可以OPTION栏选择关数和难度，关数共8关，难度分难易两种，易为9条生命，难为3条生命。当所有生命用完时，游戏中断，会出现主角趴下喘息的画面，同时出现10秒倒计时，玩者只要在10秒内按任意键方角会立即爬起，发出复仇的怒吼，奔跑出画面，继续游戏，否则GAME OVER。但续关只能有三次机会，若三次仍未能过关，玩者只好卷土从来了。

玩者在游戏中可以看到屏幕上有两处小显示窗：左下角的生命显示和右上角的武力显示窗，他们分别显示主角的生命指数和武力指数。

生命指数：初始值为10格，遭到攻击后减少一格，10格全部消耗完时表示失去一条生命。

武力指数：初始值为10格，每攻击一次失去一格，10格用完后，主角只能靠跳扑攻击。



生命与武力是主角冒险的根基，玩者游戏时要尽可能珍惜。当然，玩者在游戏中可寻找机会获得生命增强武力，但这需要靠杀死敌物取得宝物才行，游戏中可供主角取得的宝物有4种：

花朵：补充生命指数2格

红心：填满生命指数

丹丸：补充喷气攻击指数2格

猫头：增加一条生命。

请看下次报导

外星电脑科技制作的FC节目
完全中文的战略SLG!

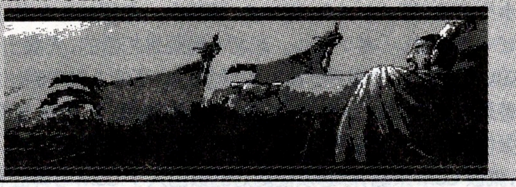
战国群雄传



战国乱世，天下属谁？
一统九州，舍我其谁？

战国是一个极富魅利的历史时期，是一个英雄豪杰左右乾坤的时代！而复杂离奇的宫廷斗争、大刀阔斧的政治改革、弥漫杀气的诸侯会议、恢宏壮观的战争场面，更使这一时代增添了几分传奇色彩。

都说乱世出英雄，只恨身不逢战国。那么请进入《战国群雄传》的世界吧！



苍狼传说

绿茵小将　汗洒球场

由日本漫画家大岛司在“周刊少年 MAGAZINE”上连载的大受好评的漫画作品《苍狼传说》搬上了GB的舞台。而此游戏的系统及方式几乎与高桥阳一的《足球小将》在许多机种推出的游戏《天使之翼》一样，采用真实时间加指令选择制进行游戏。

GB	厂商 BANPRESTO	类型 SPG
	容量 4M	发售日 4月7日

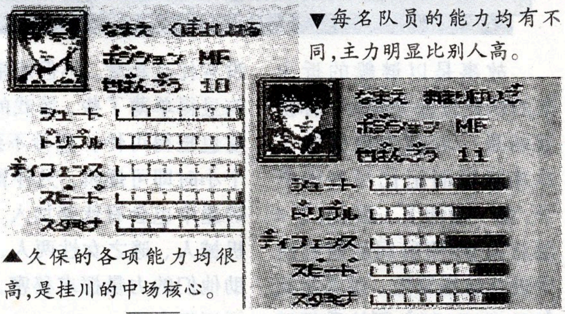


又一群为着冠军理想而奋斗的足球少年！

游戏基本上与《天使之翼》一样，无论队员传球、过人、射门都要通过指令来实现，这虽然好象不如一般足球游戏直观与痛快，但却为必杀球的设计找到了非常好的载体，再加上过程的动画演出，更是一般足球游戏所无法达到的一种刺激与兴奋。



▲游戏中的动画演示与《天使之翼》一样。

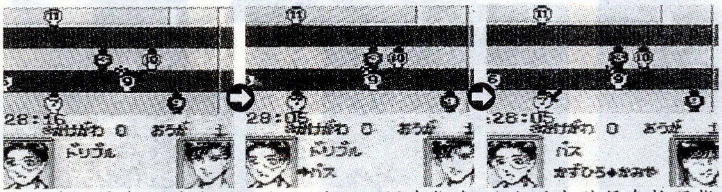


▲久保的各项能力均很高，是挂川的中场核心。

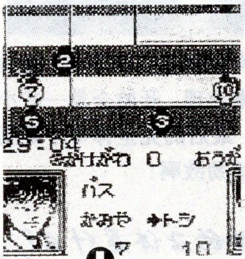
▼每名队员的能力均有不同，主力明显比别人高。

游戏完全依靠指令来进行

无论进攻还是防守，都要靠选项来决定你所控制的球员如何行动。而每名队员都有详细的技术数值，能够利用队员的特长，就能够让挂川高中取得胜利。



▲执球队员在遇到对方阻拦时，就要做出反应。　▲按B键好可调出指令菜单，可选择过人或是传球或是射门。　▲之后电脑便会按照指示做出相应的反应。

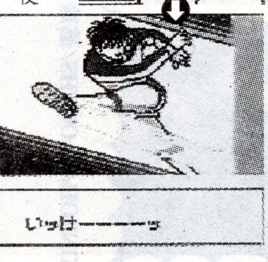


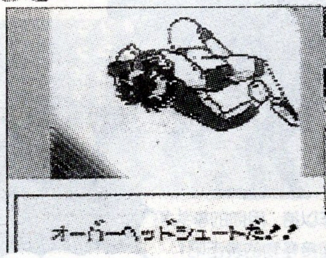
▼这时在禁区内的田仲便可使出「幻之左射球」。

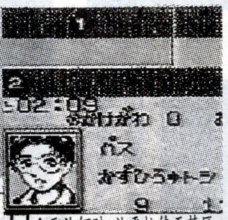
◀在不足30分钟时由神谷传至禁区内。

忠实于原著的设计

本作忠实体现漫画原作中，足球少年们的风采，连必杀技也全不放过。不同于《天使之翼》的是，本作中队员使用必杀技不用消耗体力，只要达到一定条件即可使用任何一种必杀技。

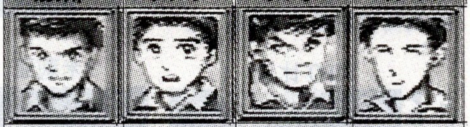






▲无论何时，让平松传至禁区。◀之后田仲便可使出倒勾射门。

挂川队队员

久保	白石	平松	田仲
			
拥有超高能力的天才球员，是中场核心。	天生就对足球酷爱，是挂高的守门员。	在技术和速度方面可称天才的前锋。	会踢出“幻之左射球”的挂高王牌球员。
佐佐木	新田	马嵋	神谷
			
擅长撞墙式二过一的球员，打前锋位置。	能准确投球至远处并专心练习的后卫。	具有巴西足球风格及技术的中场球员。	拥有最优秀控球力的挂高球队队长。
服部	矢野	大冢	赤堀
			
在速度上非常得意，是挂川队的后卫。	负责挂川的后防，是后卫的中坚力量。	体格魁梧的中场，对自己的体力颇具信心。	可活用其修长的身材，是后卫中的后卫。

次世代天空

OVER BLOOD

搜肠刮肚 冲出重围

自从《BIO HAZARD》推出后，一股围绕着"生化危机"展开的此类游戏便风起云涌，试看目前的市场，已被此类游戏所充斥……



PS	厂商 Riverhill soft	类型 AVG
	媒体 CD－ROM	

诡异，谜题等等构织出的新冒险画卷！

故事是以谜般的近未来的研究设施为舞台，你扮演的是一名因为被实施了冰冻睡眠而记忆尽丧的男子，在一幢地上1层、地下4层总共80间房间的研究所中进行这场冒险。游戏比起《BIO HAZARD》更注重解谜性，而故事性就有些老套，没有什么新意。不但故事架构显得单薄了些，游戏的长度也短得可怜，据传不到3个小时即可爆机。另外冒险的途中也会有伙伴加入，有机械人、谜之女性两人，借助他们的力量探求秘密，揭开记忆之谜。

▼用 POLYGON 描绘的美丽背景及充满个性的角色造型。



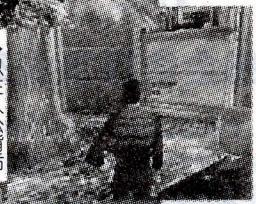


逼真的人物头像

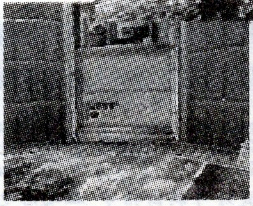
3种不同的视点



▼以正常视角可全方位观看主人公四周情况的视点。

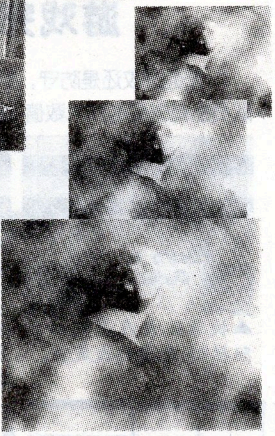


▶以主人公背后为视点范围，称为 Follow Sight。



◀以主视角为范围的追力视点。

在一片充满迷离的雾气中，在一片只属于未来的世界中，只有他能安详地睡在这里，只有BLOOD……



角色调换系统

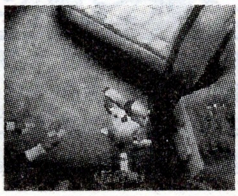
随着冒险进程的进行，可操作的角色也可随之改变，只要按住R1键即可自由调换角色，特定的角色在特定的地方会发挥他的特殊能力，好好掌握这点后，爆机简直就是小CASE了。

拉兹肯



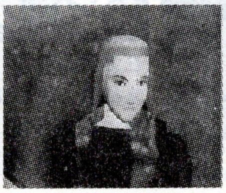
▶重视使用武器和体力的男性角色。

PIPO 比波



▶在狭窄的场所适合它小的身体探索。

米莉亚



◀与拉兹肯一样失去记忆的女性角色。

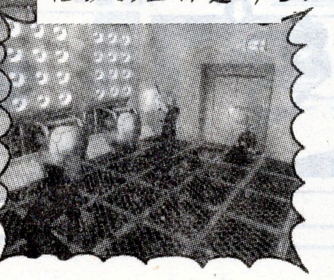
不可缺少的动作要素

主人公拉兹肯在特定的场所会操纵铳等武器，武器干什么用呢？当然是为杀敌了，于是动作之战展开了，诸多的怪物（其形象似乎有些搞笑而不可怕）纷纷嗷嗷出现，开始全是一些小卒，最后的完全体可才是真正的劲敌啊！



▲▶严阵以待，用你的拳头和枪支去迎接怪物的袭击吧！

怪物的正体是什么？



责编/SHADOW PHOENIX

魂之利刃

绚丽剑争 夺命先锋

早在今年第 4 期上介绍过的它终于驾临 PS，并且比起街机更是“百尺竿头，更进一步”，不提加入的 2 名新人，光是开场 CG 动画已令许多人们下巴掉到了地上（夸张了些）……



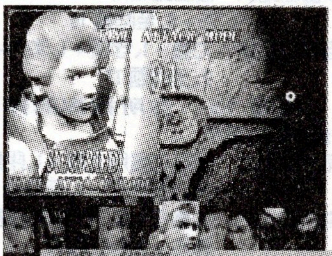
PS　厂商 NAMCO　类型 3D-FTG　媒体 CD-ROM

比起街机，PS 具有许多原创模式令这款格斗力作在如今这个 3D 大侠们乱飞的年代独树一帜，擎起又一杆大旗。在强手如林的日本期待名作中她也跻身于榜内，可见她的魅力一斑。另外人物各自手持的独门兵器更是令本已十足动感的游戏平添一份特色（对呀，何时《侍魂》也出 3D 版啊！扯得太远了吧……）。



时间挑战模式

以最快速度打倒包括最终首领在内的 11 位角色，向时间挑战，向自己挑战！



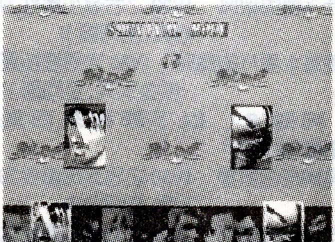
▶去为圣剑而战吧！



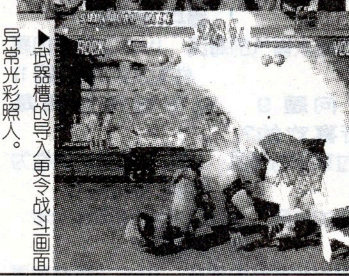
▶在美丽的寺院内角逐见店有辱佛门呢？

生存模式

1 个人的体力究竟能与多少人抗衡，在生存模式中得以证明。磨炼你意志、锻炼你武力的时候到了。



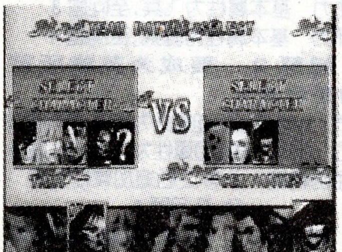
▶粉红色的背景下隐藏着什么？杀机！



▶武器槽的导入更令战斗画面异常光彩照人。

组队模式

编成 1～5 人的队伍战斗为团体战，在《铁拳 2》中已有出现，何时能象《格斗之王》那样呢？



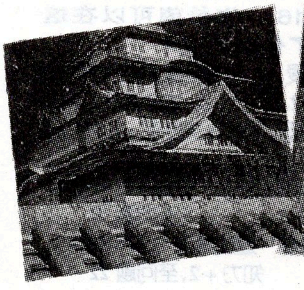
▶集结战士的 POWER FIGHT！

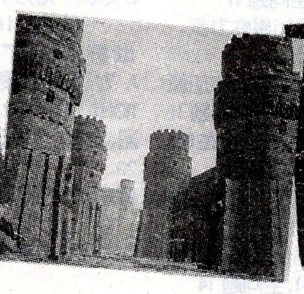


▶ROCK 毫无怜香惜玉之心，将成美那打个够哈。

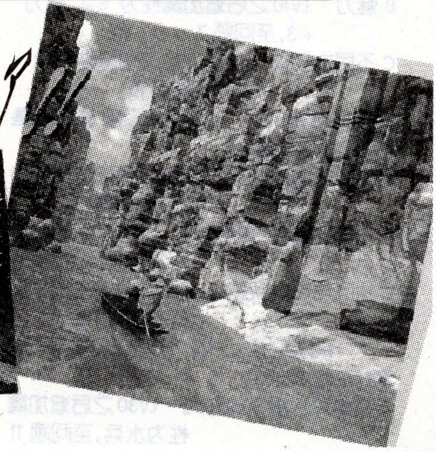
责编/SHADOW PHOENIX

SOUL EDGE 这柄宝剑引出的战争发动了!!





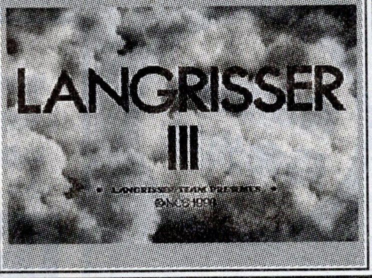




梦幻模拟战Ⅲ

爱与仇恨 冰雪与火

SS的机主们终于盼到了《LANGRISSER Ⅲ》，就象游戏战斗时士兵们的呐喊声一样，玩过这款游戏的人一定也会欢呼。由于本游戏较前几作在系统上改动较大，故这期我们挑选出对攻关帮助较大的资料及前几版的攻略奉献给大家。



SS　厂商 NCS　类型 SLG　媒体 CD-RCM　发售日 10.18

《LANGRISSER Ⅲ》的问答及其他资料公开！

在游戏开始，照例要回答光之女神露西莉丝的问题来决定主角迪哈尔特的职业能力，但这次的问题多达27个，而且人物也增加了一项“结盟”能力(アライメント)。

问题1　要成为无敌的部队，你认为最重要的是什么？

A 统率力　基本属性为步兵，至问题2
B 机动力　基本属性为飞兵，至问题3
C 破坏力　基本属性为骑兵，至问题4

问题2　要成为英雄所需要的是什么？

A 勇气　LV10之后追加属性为骑兵，至问题5
B 魅力　LV10之后追加属性为飞兵，至问题6
C 不屈的精神　LV10之后追加属性为枪兵，至问题8

问题3　要成为英雄所需要的是什么？

A 温柔　LV10之后追加属性为步兵、魅力+2、结盟+5，至问题6
B 勇气　LV10之后追加属性为骑兵，至问题7
C 不屈之精神　LV10之后追加属性为枪兵，至问题9

问题4　要成为英雄所需要的是什么？

A 温柔　LV10之后追加属性为步兵、魅力+2、结盟+5，至问题5
B 魅力　LV10之后追加属性为飞兵、魅力+3，至问题7
C 不屈之精神　LV10之后追加属性为枪兵，至问题10

问题5　以下哪种东西是你所喜欢的？

A 暴风雨前的寂静　LV30之后追加属性为飞兵，至问题11
B 充满海水香气的海风　LV30之后追加属性为水兵，至问题11
C 树叶飞舞的秋风　LV30之后追加属性为枪兵，至问题11

问题6　以下哪种东西是你所喜欢的？

A 充满海水香气的海风　LV30之后追加属性为水兵，至问题11
B 树叶飞舞的秋风　LV30之后追加属性为枪兵，至问题11
C 经过草原的夏风　LV30之后追加属性为骑兵，至问题11

问题7　以下哪种东西是你所喜欢的？

A 温柔的微风　LV30之后追加属性为步兵，至问题11
B 树叶飞舞的秋风　LV30之后追加属性为枪兵，至问题11
C 充满海水香气的海风　LV30之后追加属性为水兵，至问题11

问题8　以下哪种东西是你所喜欢的？

A 暴风雨前的寂静　LV30之后追加属性为飞兵，至问题11
B 经过草原的夏风　LV30之后追加属性为骑兵，至问题11
C 充满海水香气的海风　LV30之后追加属性为水兵，至问题11

问题9　以下哪种东西是你所喜欢的？

A 经过草原的夏风　LV30之后追加属性为骑兵，至问题11
B 温柔的微风　LV30之后追加属性为步兵，至问题11
C 充满海水香气的海风　LV30之后追加属性为水兵，至问题11

问题10　以下哪种东西是你所喜欢的？

A 暴风雨前的寂静　LV30之后追加属性为飞兵，至问题11
B 温柔的微风　LV30之后追加属性为步兵，至问题11
C 充满海水香气的海风　LV30之后追加属性为水兵，至问题11

问题11　你认为神是在哪里的呢？

A 天上界　LV50之后追加属性为神官、结盟+10、苏菲亚友好度+1，至问题12
B 神是不存在的　LV50之后追加属性为魔步、结盟-10、苏菲亚友好度-1，至问题14
C 存在于一切有形之物之中　LV50之后追加属性为弓兵，至问题13

问题12　当世界陷入灭亡的危机时，能够拯救我们的东西是？

A 伟大的诸神　追加魔法为FORCEHEAL、知力+5、佣兵HP回复修正+1、结盟+10，至问题15
B 丰富的知识　追加魔法为THUNDER、知力+8，至问题16
C 自己的力量　力量+1、守备+1、体力+2，至问题17

问题13　你所指挥的部队所追求的是？

A 充分的兵力　佣兵之雇用上限+1、佣兵HP回复修正+1，至问题16
B 高昂的士气　A修正+2、佣兵HP回复修正+1，至问题17
C 完整的统率　A修正+1、D修正+2，至问题18

问题14　你认为在哪种能力上优秀的部队是理想的呢？

A 自己的力量比军队的能力更重要　力量+2、守备+1、体力+2，至问题17
B 钢铁般的防守　守备+1、D修正+2，至问题18
C 将敌人粉碎的破坏力　力量+1、A修正+2

问题15　你一生追求的是什么？

A 权力　追加道具为长剑，至问题20
B 财富　初期资金+80，至问题21
C 知识　知力+4，至问题22

问题16　你希望可以在这世界上为了什么而生？

A 为了保护爱人　追加魔法为PROTUCTION1、知力+2、魅力+2、迪雅莉丝、莉芙妮、露娜、苏菲亚、菲妮亚友好度+1，至问题20
B 为了令自己高高在上　力量+2、守备+1，至问题21
C 为了达成梦想　追加魔法为ATTACK+1、知力+2，至问题22

 本页资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

问题 17　在补给物资时，你若是受到敌人突袭的话会怎样做？

A 后退　MV 修正 +1、佣兵 HP 回复修正 +1，至问题 21

B 反击　A 修正 +1，问题 22

C 防御　D 修正 +1，问题 23

问题 18　一支己方的侦察部队受到包围，但你的部队亦在危险状态，你会作出哪种指示？

A 命令退却　追加道具为增速鞋、MV 修正 +1、魅力 -2，至问题 22

B 呼召援军、进行防御战　追加魔法为 PROTUCTION1、知力 +2，至问题 23

C 前往救助侦察部队　追加魔法为 HEAL1、知力 +2、魅力 +2，至问题 24

问题 19　当你取得强大的力量时，你会将那种力量用在什么地方？

A 为了保护人们　追加道具为纹章、魅力 +2，至问题 22

B 为了支配一切　守备 +2、力量 +1，至问题 23

C 为了贯彻正义　追加道具为十字架、佣兵 HP 回复修正 +2、结盟 +2，至问题 24

问题 20　对你来说，爱是什么？

A 是互相奉献的东西　追加魔法为 FORCE HEAL1、知力 +2、迪雅莉丝、莉芙妮、露娜、菲妮亚友好度 +1，至问题 25

B 是接受的东西　体力 +3，至问题 25

C 是无限的力量泉源　力量 +2、守备 +1，至问题 25

问题 21　你对这世界有何期望？

A 爱与希望与勇气　力量 +1、迪雅莉丝、莉芙妮、露娜、苏菲亚、菲妮亚友好度 +1，至问题 25

B 不受拘束的自由　知力 +2、佣兵雇用数上限 +1，至问题 25

C 有秩序的统一　A 修正 +1、D 修正 +1，至问题 25

问题 22　什么是统治者所需要的能力？

A 魅力　佣兵雇用数上限 +1、知力 +2、魅力 +2

B 决断力　追加魔法为 QUICK、知力 +2、精神耐性 +1

C 实行力　佣兵雇用数上限 +1、魅力 +2

问题 23　在战争的前一晚，你要和恋人告别时会怎样做？

A 告诉她不用担心　知力 +2、魅力 +2，至问题 25

B 温柔地抱着她　体力 +3、魅力 +2，至问题 25

C 默默地微笑后离开　炎耐性、冷耐性、风耐性、雷耐性、圣耐性、精耐性、魅力 +1，至问题 25

问题 24　男人是什么？

A 包容一切的爱　追加魔法为 HEAL1、知力 +2，至问题 26

B 炽热的魂魄　佣兵雇用数上限 +1、力量 +1，至问题 26

C 钢一般的肉体　D 修正 +1、体力 +1、守备 +1，至问题 26

问题 25　在开始战斗时，你会希望自己有什么能力？

A 丰富的战术知识　知力 +4，至问题 26

B 冷静的判断力　守备 +2、D 修正 +1，至问题 26

C 强大的力量　力量 +2、体力 +2

问题 26　你认为理想的部队是怎样的呢？

A 少数而精锐　A 修正 +3、D 修正 +2、佣兵雇用数上限 -1、佣兵 HP 回复修正 +1，至问题 27

B 个别力量少而部队大　追加魔法为 ATTACK +1、佣兵雇用数上限 +1、知力 +2，至问题 27

C 自己一个人已经足够　力量、守备、体力、知力 +2、炎耐性、冷耐性、地耐性、风耐性、雷耐性、圣耐性、精耐性 +1，至问题 27

问题 27　最后要问你是为何而战的？

A 为了得到名誉　力量 +2、知力 +2、魅力 +2，问题结束

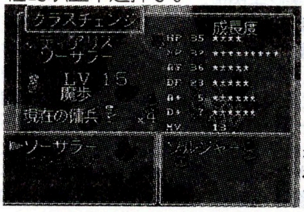
B 为了保护祖国　知力、结盟、炎耐性、冷耐性、地耐性、风耐性、雷耐性、圣耐性、精耐性 +2，问题结束

C 为了保护所爱的人　追加魔法为 PROTECTION +1、知力 +2、守备 +1、迪雅莉丝、莉芙妮、露娜、苏菲亚、菲莉亚友好度 +1，问题结束

《LANGRISSER Ⅲ》在系统上比前几作改进很大，下面就比较重要的几点向大家作介绍。

关于转职及雇佣士兵

在本作中一名主角可以同时拥有好几个不同属性的职业。当指挥官的级别 15、25、45 时，基本职业就会进化；而当指挥官的级别分别达到 10、30、50 的时候，会增加另一个不同属性的职业。如女主角迪雅莉丝在开始时的职业为神官系的主教（ビショップ），当达到 LV10 时，增加一个魔步系的职业魔术师（ソーサラー）；而达到 Lv15 时，若当前职业仍为主教，则会进化成神官系的圣骑士（パラディン）。如此在战斗之前，在转职神殿中即可随意在两种不同属性的职业中选择了。



◀职业的自游选择可以让一名指挥官应付不同的战场需要。

雇佣士兵要在战斗开始之前，这与前作是相同的。开始时每一种职业只能雇佣一个兵种，随意水平的提高可雇的兵种则会不断地增加。而每一名指挥官最多可雇八队士兵，即 80 名。比如一名指挥官在战斗前雇了六队士兵，那么在战斗中即使士兵全被消灭掉，但只要有足够的时间来恢复（可用治疗、魔法、道具），还可以再补充回来，直至你所雇佣的数目，即 60 名。这一名是与前几作不同的。

关于移动系统

本作在战斗时没有采用回合制，而是半即时制的。首先，要确定每一名指挥官要做什么，如治疗、使用魔法、道具等，而移动是其中最常用的行动。移动只需要确定指挥官在移动范围内的目的地即可。称动的路线可以是直线，也可以拐弯，因为你可以确定好几个目标地点，即使是来回折返也可以，这样有时可以绕过你不想接触的敌人。移动的模式（モード）有三种：“通常”即一般情况；“高速”即可增加移动范围，防御力会相对下降；“防御”则不能移动，但由于部队做了防御的准备，防御力会提高不少。



◀多数情况下，移动是不必一步一步设定的，只需制定大致的方向就行了。

这样，在你布置好之后，选择“作战开始”，敌我双方就会按照预定的行动路线及方式开始行动。所以，移动时预测敌方的行动很重要。

关于战斗系统

前几作中，战斗是要控制每一个部队的，包括佣兵（因交给电脑控制不如意），而本作中并不需要具体控制佣兵，只需要对指挥官下达命令即可。当敌我双方任何一个部队相邻时，只要没有选择治疗、魔法、道具等就会发生战斗，同一回合内己方的一支部队若与多支敌方部队相近，则会发生多次战斗，这比较附合实际。如果你采用真实的战斗方式，那么每支部队的行动方式、攻击目标、所处位置（指战场之中）均可由你来指定，你战术方面的技能可以发挥至极；若将战斗动画关闭，就时间而言是非常令人满意的。

关于其他

本作中丰富了道具及宝物，还保留了召唤魔兽的系统，另外还增加了特技系统，基本使用方法与魔法相类似。本作分支剧情基本上比较少，游戏中也会有些选择回答的问题，一般是对人物之间关系，能否得到宝物产生影响，除去进入隐藏剧情外，对游戏的进程影响的不多。

和平的世界中为什么会有战争呢？游戏中会有答案！

拉卡斯王国（ラーカス）处在大陆的中央，北面是利库利亚帝国（リグリア），南面是盟国巴拉尔王国（バーラル）。凭着王都拉卡西亚（ラーカシア）上空浮游城的力量，一直维持着和平的时代，繁荣兴盛。

今天，在这浮游城内，正举行一位年轻骑士的任官仪式。迪哈尔特（ディハルト）一直以来梦想有一天能成为骑士，并为此而接受严格地修行。到了今天，他的努力，终于有成果了。但就如要粉碎他的幸福一样，一群不祥的黑翼正在迫近浮游城……

SCENAR10－01 浮游城·袭击

在浮游城地下祭坛内，近卫骑士杰利奥尔（ジェリオール）告诉迪哈尔特仪式即将举行，并祝贺他。但在浮游城附近的一个山丘上，利库利亚帝国的欧迪缪勒元帅（アルテミュラー）正率领大军准备在暴风雨的日子里从空中突袭浮游城。

在浮游城的宫殿内，威廉侯爵正式授与迪哈尔特骑士的称号。跟着，杰利奥尔也宣布将与莱娜（レイナ）结婚。大家正高兴的时候，士兵却突然将敌人来袭的消息报告给大家。威廉侯爵决定自己和杰利奥尔负责东面的防御，而迪哈尔特和威廉侯爵的女儿迪雅莉丝（ティアリス）负责西面的防御。

由于两侧相互不通，而西侧的敌人又不强，所以基本不用费心思考，只要用迪哈尔特攻击，迪雅莉丝加 HP 即可。

而东侧战斗则极为惨烈，虽然威廉侯爵与杰利奥尔将敌军大部分击败，并重伤了副将法娜（ファーナ），但却不能抵挡强大的欧迪缪勒元帅。威廉侯爵用最后一口气让迪哈尔特去拉费尔（ラフエル）去向盟国巴拉尔请援兵。

欧迪缪勒将支撑浮游城的水晶毁掉后，浮游城便开始坠落，迪哈尔特趁机将大家救出。杰利奥尔受了重伤，在山顶上大家悲伤地看着浮游城坠落。由于父亲突遭不幸，迪雅莉丝十分悲伤，不愿马上离开，此时会出现三个选项，以示迪哈尔特要对她说什么：1、让她看见你的笑容；2、说："杰利奥尔他……"；3、说"跟我们走吧！"。选择第一项比较好。

SCRNAR10－02 拉费尔之狂气

在拉费尔的教堂内，神官虽尽力为杰利奥尔治疗，但仍无济于事。这时士兵来通知大家敌人来袭。而杰利奥尔也知道自己不行了，让迪哈尔特带着迪雅莉丝及莱娜逃走。迪哈尔特答应他一定要成为出色的骑士回到此镇。于是大家，尤其是莱娜在极难舍中离开了杰利奥尔。

出了教堂，迪哈尔特竟发现敌人竟是盟国巴拉尔的军队，虽然迪哈尔特与巴拉尔王族有很亲密的关系，但人家并不理会他的自报家门。

这关要掩护作为 NPC(NON PLAYER CHARACTER)的莱娜及平民从南门逃跑，要让迪哈尔特到镇东南角的城门处堵住敌兵，并让迪雅莉丝负责回复HP。由于负责追击的迪奥斯将军不愿滥杀无辜，所以他和副官雷德（リード）一开始并不会行动。

当第一队市民逃出之后，镇子西南方会出现一个叫银狼（シルバーウルフ）的侠盗来打抱不平。他等级较高，可以帮很大的忙。银狼与迪哈尔特会面后，巴拉尔王威尔德（ウィルダー）却突然率大军从西北方杀来。

他首先责怪迪奥斯不进攻，随即下令全军进攻。由于迪奥斯及威尔德距离尚远，又有银狼的帮助，迪哈尔特在平民及莱娜、迪雅莉丝都逃出之后，也顺利地逃出了巴拉尔军的追杀。

如能让所有平民都成功逃脱，他们就会托莱娜，送给迪哈尔特一枚"天使之环"，装备后能将 HP、MP 上限提高 10 点，很好用。另外，在镇中东边一楼梯的南侧，派飞兵待在房顶一角可得一魔力草。

此时迪哈尔特求援的希望破灭了，于是他带领大家前往叔父雷蒙德子爵（レイモンド）处，打算秘密召兵，准备反击。

经此一战，拉费尔已成为巴拉尔的领地，威尔德又将迪奥斯大骂一通，说他延误了战机，又将此镇的税率提高了一倍。迪奥斯虽看不惯打算离开，但顾及到妻儿也只能忍下去。

迪哈尔特带大家来到雷蒙德子爵的住所，向他述说了经过。但召兵毕竟不是一朝一夕之事……

浮游城被毁之后，拉卡斯王国不断被利库利亚帝国及巴拉尔王国所侵占，而巴拉尔王威尔德由于得到一名叫暗黑骑士的加入，更不可一视，连欧迪缪勒也不放在眼里。迪哈尔特却一直在雷蒙德的领地内暗暗待机，《LANGRISSER Ⅲ》的故事才刚刚开始。

SCRNAR10－03 目光悲伤的剑豪

半年之后，秘密召集的军队已有一定规模，而拉卡斯的国土大半沦丧，王国名存实亡。为了反攻，雷蒙德子爵派迪哈尔特带领迪雅莉丝去找被称为天才军师的特兰德（トーランド）协助反攻，并让自己的儿子路易（ルイン）一同前去，而自己则率领军队先将侵略者之一格尔西亚国（コルシア）赶出拉卡斯。

在前往兰修村（ランシュ）的路上，众人听路易说有一位叫吉尔伯特（ギルバート）的剑豪住在附近。于是大家去请他加入，但他却似乎不愿再听到别人叫他剑豪，而是走到了屋后的一个墓地前面……

就在这时，村北的墓地中突然出现了一个样子可怖的人，他自称是死人使格罗普（グロブ）。他将墓内的死尸召唤为部下，并说要以此杀死一位女魔法师，但因被村民发觉，他就下令杀死村民。

这一关中的不死系和灵系的敌人正被神官系的迪雅莉丝所克，而且由于格罗普会再召唤两次丧尸，所以是迪雅莉丝练级的好机会。而其他人则可做为辐助。可以先让村民过桥南逃，然后让迪雅莉丝在桥边将士兵一字排开，挡住正面的敌人，其他人则负责边上的敌人。紧急时，可让迪雅莉丝使用**ターンアンデッド**魔法消耗敌人兵力。

在第一回合中，格罗普会将吉尔伯特屋后墓中的死尸唤醒。而那死尸原来是吉尔伯特的女儿柯迪（コテイ），她虽开始受命朝吉尔伯特进攻，但马上就醒来了。恼怒的格罗普向柯迪施以重击，柯迪"临死"说服爸爸再次觉醒。于是，第二回合吉尔伯特便成为一名很有用的骑兵系同伴。

在击败格罗普之后，战斗结束。如能保住村民中没有部队被全灭，他们会送你一个能增加兵种的宝物——众神的祝福。在版图左上角的墓碑前和右上角的屋门前各可得到一歪能增长一级水平的神酒和一个艾基尔头盔（エギルの兜）。

另一方面，在拉卡斯平原上，雷蒙德子爵开始与入侵者格尔西亚国作战。在旧拉卡斯王城（即现在帝国军本阵）内，欧迪缪勒等人得知此事后，决定先采取观望态度。而士兵却来报告说有一群俘虏逃走了。于是欧迪缪勒派老将盖欧（ガイエル）去追杀他们。但盖欧将军似乎并不很服气，他认为欧迪缪勒只是借着先皇之子的身份才当上元帅的，但他还是尊命去追击逃跑的俘虏了。

SCRNAR10－04 盖欧将军

继续前往特兰德男爵住处的迪哈尔特一行，在山道上正好遇到快被帝国军追上的比艾尔（ピエール）和莉芙妮（リファニー），于是上前相助。老练的盖欧看出他们要去找特兰德，于是派人先回去报告，自己则继续追击。

在战斗的第二回合，比艾尔他们发现迪哈尔特，便问他该如何行动，有待机、攻击、逃向这边这三种策略，选择待机比较好。

此战中要利用比艾尔的枪兵对付敌方马队；迪哈尔特及吉尔伯特则去对付敌方的步兵，但不要与强大的盖欧交战；让路易和迪雅莉丝的步兵去对付敌人的枪兵。而敌人的飞兵要攻击向东逃跑的平民，所以要及时回来救助。

当战斗进行一段时间后，西边会出现以特兰德男爵的女儿露娜（ルナ）为主的增援部队。这时，盖欧见情况不妙，就会撤退。

战斗结束后，见习骑士比艾尔和魔法少女莉芙妮都会加入，而迪哈尔特在这时有三种表态：1、请多多指教；2、要女性作战似乎……；3、什么也不说。选择第一种比较好。

如你能保护住两队平民没被击倒的话，他们便会送你众神的祝福。在版图中央有一处与众不同的洞穴，经过时若你用土将它盖上（土**をかぶせる**），地之妖精会给你 500P；若你用脚在上面不停地踩（**足をふみならす**），地之妖精会问你想要什么，回答"是"（**はい**）可得魔力草，回答"不是"（**いいえ**）可得艾基尔头盔；若你不理会（**放っておく**）就什么也没有。

在旧拉卡斯王城中，受伤的费娜已经康复了。而在知道迪哈尔特要去找特兰德后，欧迪缪勒派其部下艾马林克（エマーリンク）率领骑兵队前去进攻特兰德的城堡。又派波尔茨（ボルツ）去迎战雷蒙德。

另外，在这一版中完成一些事件，则可以进入一个隐藏版面。首先，在战斗的第二个回合让路易走到迪哈尔特旁边，他就会问要不要向 NPC 下指示；若你选"是"，再让他们向西逃（**西へ逃がす**），那么平民就会很奇怪而不动（向西正是自投罗网）；而当迪哈尔特来到比艾尔附近时，他会问你为什么要向西逃；这时迪哈尔特要"死撑"着回答是因为要一试同伴们的方向感（**仲間の方向感覚を試した**），到过版时迪雅莉丝便会说迪哈尔特不对，而迪哈尔特要装出生气的样子（**ムッとする**），那么便会发生迪哈尔特便要带路的事件……

SCRNAR10－?1 真说·森林之牛肉饭馆

既不肯承认自己是方向痴，又倔强固执的迪哈尔特给大家带路，不迷路才怪。

在迪哈尔特的带领下，大家在森林中迷了路，但却发现有一间牛肉饭馆，于是大家就让迪哈尔特请客谢罪。而在牛肉饭馆竟然有四位帝国的将军，不过他们也是来吃饭的并不打仗。

在过桥后，碰上迎客的兔女郎，而迪哈尔特会问她牛肉饭是什么东西，可兔女郎却无法回答。这时如选择"不答我的话就打你了"（**教えないとケガするぞ**），那无论怎样都会 GAME OVER。而在 20 回合内，不能让全员都走进饭馆内，也会 GAME OVER。

这版里有许多史莱姆，迪雅莉丝的神官系佣兵是它们的克星，另外露娜的雷电魔法（**サンダー**）也可以有效打击它们。其他人还是早走为妙。如将史莱姆全部消灭则会过关，最好是剩一队不打，再去吃牛肉饭。

将全员走到饭馆里的右侧，迪哈尔特也站在右侧柜台前，则店主会问你要几份：如选吃独食（**自分だけ**）这种不要脸的行为，虽能使迪哈尔特自己 HP 上限加 1 点，但同伴会大为不满；如选给女士每人一份（**女の子だけ**），则会被认为心术不正，而什么也不加；如给每人叫一份（全员），则大家高高兴兴地一起吃，每人 HP 上限加 1 点。但不要忘了每份牛肉饭要 250 元，七个人就要 1750 元，若没有这么多钱，则白来一趟。

若是全灭史莱姆过版，露娜便会问你肯不肯让她带路，若你选"不"（**いやだ**），只会让她对你反感；只有说"知道了"（**わかつた**），才能平安过版。

在版面右上角的石头下面，选择第三项"**じっと見つめる**"能使攻击修正上升。

 本页资料由香港《GAME PLAYERS》杂志授权转载

道具表格

日文名称	中文名称	价 格	效 果	日文名称	中文名称	价 格	效 果
魔力草	魔力草	100P	可回复 15MP	ドラゴンルーン	龙之古文字	10000P	令主角追加龙属性职业
ルーンストーン	古代之石	100000P	秘密……	デーモンルーン	恶魔之古文字	10000P	令主角追加魔族属性职业
ネクタル	神酒	8000P	提高 LV 一级	勇者の秘石	勇者之秘石	10000P	令使用者追加勇者属性职业
アンブローシア	生命果实	7500P	佣兵雇用数上限 + 1	騎士の紋章	骑士之纹章	10000P	令使用者追加骑士之上级职业
武勇の種	武勇之种	7500P	攻击修正 + 1	太古の卵	太古之	10000P	令龙属性职业的人得到更大的力量
氣力の葉	气力之叶	7500P	防御修正 + 1	スカサハの書	女枪兵之书	10000P	令枪兵属性职业的人得到更大的力量
知恵の實	智慧之果实	5800P	知力 + 1	天空の翼	天空之翼	10000P	令飞兵属性职业的人得到更大的力量
力の實	力之果实	5800P	力量 + 1	秘傳書	秘传书	10000P	令盗贼属性职业的人得到更大的力量
體力の實	体力之果实	5800P	体力 + 1	死者の心臓	死者之心脏	10000P	令骑兵属性职业的人得到邪恶的力量
まもりの實	防御之果实	5800P	防御力 + 1	魔界の水	魔界之水	10000P	令魔族属性职业的人得到更大的力量
土のルーン	土之古文字	10000P	令主角追加步兵属性职业	死靈の血	死灵之血	10000P	令灵系属性职业的人得到更大的力量
風のルーン	风之古文字	10000P	令主角追加骑兵属性职业	魔龍石	魔龙石	10000P	令巴哈姆龙得到更大的力量
光のルーン	光之古文字	10000P	令主角追加神官属性职业	白魔法の書	白魔术之书	10000P	令僧侣属性职业的人得到更大的力量
天空のルーン	天空之古文字	10000P	令主角追加飞兵属性职业	ホーリーシンボル	圣符	10000P	令僧侣属性职业的人得到更大的力量
水のルーン	水之古文字	10000P	令主角追加水兵属性职业	黒魔法の書	黑魔术之书	10000P	令黑魔术使用者得到更大的力量
雷のルーン	雷之古文字	10000P	令主角追加枪兵属性职业	マジックシンボル	魔符	10000P	令黑魔术使用者得到更大的力量
森のルーン	森之古文字	10000P	令主角追加弓兵属性职业	アポロンの矢	阿波罗之箭	10000P	令弓兵属性职业的人得到更大的力量
炎のルーン	炎之古文字	10000P	令主角追加魔步系属性职业	運命の矢	命运之箭	10000P	令弓兵属性职业的人得到更大的力量
ゴーストルーン	灵之古文字	10000P	令主角追加灵属性职业	人魚の泪	人鱼之泪	10000P	令水兵属性职业的人得到更大的力量

魔法表格

日文名称	英文名称	耗 MP	属性	威力	范围	对象	效 果
ファイアー	FIRE	3	火炎	12	部队	敌人	
ファイアーボール	FIREBALL	6	火炎	9	8	敌人	
フリーズ	FREEZE	3	冻气	10	部队	敌人	
ブリザード	BLIZZARD	6	冻气	7	5	敌人	
サンダー	THUNDER	4	雷	14	部队	敌人	
サンダーストーム	THUNDERSTORM	7	雷	11	6	敌人	
ウィンドカッター	WINDCUTTER	4	风	16	部队	敌人	
トルネード	TRONADO	8	风	13	10	敌人	
アースクエイク	EARTHQUAKE	20	大地	0	15	敌人	
メテオ	METEOR	16	——	20	5	敌人	
ホーリーブレイズ	HOL YBREATH	5	神圣	10	6	敌人	
ターンアンデッド	TURN UNDEAD	8	神圣	0	12	敌人	消灭指挥官以外的不死系敌人
HP ドレイン	HP 吸收	4	精神	10	7	敌人	
MP ドレイン	MP 吸收	1	精神	10	7	敌人	
ブラスト	BLAST	12	——	3	单一	敌人	
スリープ	SLEEP	10	精神	10	部队	敌人	令敌暂时陷入睡眠状态
コンヒューズ	CONFUSE	3	精神	13	部队	敌人	令敌混乱
ゾーン	ZONE	8	精神	15	部队	敌人	令敌的攻防修正降至 3/4
ミュート	MUTE	4	精神	3	部队	敌人	封住敌人的魔法
デクライン	DECLINE	8	精神	0	部队	敌人	将敌魔防降 15
プロテクション 1	PROTECTION1	3	——	14	部队	己方	暂将一部队 DF + 8
プロテクション 2	PROTECTION2	6	——	14	部队	己方	暂将一部队 DF + 12
アタック 1	ATTACK1	3	——	14	部队	己方	暂将一部队 DF + 8
アタック 2	ATTACK2	3	——	14	部队	己方	暂将一部队 DF + 12
クイック	QUICK	5	——	10	部队	己方	暂将一部队 DF + 8
レジスト	RESIST	5	——	14	部队	己方	暂将一部队 MF + 40
ヒール 1	HEAL1	3	——	16	2	己方	回复 15 ~ 30HP
ヒール 2	HEAL2	6	——	16	2	己方	回复 30 ~ 45HP
ヒール 3	HEAL3	8	——	16	2	己方	回复全部 HP
フォースヒール 1	FORCEHEAL1	4	——	14	部队	己方	回复一部队 15 ~ 30HP
フォースヒール 2	FORCEHEAL2	8	——	14	部队	己方	回复一部队 30 ~ 45HP
フォースヒール 3	FORCEHEAL3	12	——	14	部队	己方	回复一部队全部 HP
テレポート	TELEPORT	8	——	40	部队	己方	将一部队瞬间转移至任何位置

武器表格→

日文名称	中文名称	价格	效 果
ナイフ	小刀	40P	AT + 1
マインゴーシュ	MINE GAUCHE	160P	AT + 1、DF + 1
ロングソード	长剑	1220P	AT + 4
グレードソード	大剑	1800P	AT + 5
ミスリルソード	魔法金属剑	2500P	AT + 6
アイスブレード	冰之刃	3100P	AT + 6
雷神剣	雷神剑	3100P	AT + 6
フルンチング	死毒剑	4000P	AT + 7
グラム	GRAM	4100P	AT + 6
草なぎの剣	草雉之剑	4800P	AT + 8
破邪の劍	破邪之剑	非卖品	AT + 7
ラングリッサー	LANGRISSER	非卖品	AT + 7、DF + 1
手おの	手斧	400P	AT + 7
バトルアックス	战斧	2250P	AT + 4
ミスリルアックス	魔法金属斧	3800P	AT + 7、DF + 1
グラディウス	GLADIUS	200P	AT + 4
クリス	KRIS	400P	AT + 7、MV – 2
苦無	苦无	800P	AT + 7
竹槍	竹枪	210P	AT + 2
鐵の槍	铁之枪	1450P	AT + 3
トライデント	三叉戟	1600P	AT + 4
パルチザン	PARTISAN	2600P	AT + 3
風切りの槍	破风之枪	4060P	AT + 4
こん棒	棍棒	230P	AT + 5
フレイル	FLAIL	950P	AT + 6
モーニングスター	流星槌	1600P	AT + 7
ミスリルハンマー	魔法金属槌	2800P	AT + 3
ダグザのこん棒	怪力神之棍	4000P	AT + 4
ベンケイグレイブ	弁庆之长刀	5000P	AT + 5
ひのきの杖	桧木之杖	80P	AT + 6
スタッフ	木杖	400P	AT + 7
ワンド	WAND	1000P	AT + 8
クリスタルロッド	水晶杖	2850P	AT + 1、射 + 1
クリスタルアンク	水晶棒	2880P	射 + 3、智 + 5
ウイザードロッド	巫师棒	4400P	射 + 3、魔防 + 5、智 + 10
冰の杖	冰之杖	6400P	AT + 1、智 + 10、射 + 4
生命の杖	生命之杖	7200P	D 修正 + 5
木の弓	木之弓	550P	AT + 1
ショートボウ	短弓	800P	AT + 2
ロングボウ	长弓	1450P	AT + 3
クロスボウ	弩	1650P	AT + 4
エルブン・ボウ	精灵弓	2200P	AT + 4、智力 + 5
ハディング	睡眠之弓	3200P	AT + 5
十六夜	十六夜刀	2650P	AT + 6
菊一文字	菊一文字刀	4800P	AT + 7
虎撤	虎撤刀	9200P	AT + 9
正宗	正宗刀	11000P	AT + 10
ランス	骑兵枪	3200P	AT + 7
ミスリルランス	魔法金属枪	4800P	AT + 8
龍騎士の騎槍	龙骑士之骑枪	6400P	AT + 9

饰物表格

日文名称	中文名称	价 格	效 果
マジックサークル	魔法颈练	550P	知力 + 5
クロス	十字架	250P	D 修正 + 2
レッグガーター	护脚	70P	DF + 1
オーブ	宝珠	1800P	MP 上限提高一半
炎のオーブ	炎之宝珠	2150P	射程 + 1、MP 上限提高一半
ネックレス	颈练	800P	佣兵雇用数增至 8 人
アミュレット	纹章	650P	增加魔法防御值
ドラウニプル	黄金手环	3200P	DF + 3
プロテクトリング	保护指环	10000P	D 修正 + 8
パワーリング	力量指环	1000P	A 修正 + 8
ラウリングの指輪	小人国指环	1650P	HP + 30
グリーブ	金属鞋	240P	DF + 2
スピードブーツ	增速鞋	2000P	部队全员 MV + 4
メギンギョルス	雷神力带	2700P	力量增加 10%

浅谈 我国的电子游戏业

文/魔法师

《一场游戏一场梦》连载 N 期了，有的玩家发觉本人介绍的只是 PC 游戏的制作，TV 游戏怎么了？

首先看一看国内的电玩市场：

在我国 8 位元主机正在被淘汰，而 16 位元主机（代表者世嘉五代和超级任天堂）的价格适合我国国情，性能良好，并且有足够软件支持。超任因需配齐 32M 磁碟机才能发挥主机强大功能，导致价格高于世嘉五代，占有率低于世嘉五代。最近由于 SEGA 和 SONY 进行价格大战，SATURN 和 PLAY STZATION 的价格在国内降至 2300 人民币左右，其拥有量不断上升。PC 的占有量将会大幅度上升。

关于台湾的 16 位元主机 A.CAN：

A'CAN 的性能是应肯定的。由《电子游戏软件》上刊载的 A'CAN 性能表上来看，它在硬件上是可以同世嘉五代和超任抗衡的，关键在于软件。而新机种的成败在于软件的数量和质量。A' CAN 上的软件大多是由台制 PC GAME 移植的，在质量上普遍比日本和美国略逊一筹。而且数量有限，难与世嘉五代和超任的数以千计的软件相竞争。A'CAN 的最大优势是全中文显示，但全中文显示与世嘉五代和超任的高品质软件相比就比较乏力了。而且游戏机正在由 16 位元向 32 位元进化，次世代主机必定成为主流机种。无论多么优良的 16 位元主机都将被淘汰，退出游戏舞台只是时间问题。发展马上就要被淘汰的机种是浪费。

中国推出自己的 32 位主机，结果会如何？

日本经济发达，技术先进，世嘉的土星和 SONY 的 PLAYSTATION 就是见证。中国在电子游戏上落后不只十年，想要推出比土星和 PS 机能更佳的 32 位元的主机几乎是不可能的。即使能推出很强的主机，中国尚在襁褓中的游戏软件制作者们也无能力与支持土星和 PS 的“成年阶段”游戏开发者较量。笔者所知，国内某较具实力公司曾在 1994 年左右收购美国一家游戏厂商的 32 位元主机“AMEGA 2000”。该机在美由于没有有利且充足的软件支撑陷入绝境。国内公司购得后进行了改进，并联合国内仅有的几家游戏软件制作公司试图推出该机。由于种种原因，至今尚未推出，估计所做市场调查的结论与笔者的结论一致：在中国游戏机市场被国外高性能低价格主机充斥的情况下发展中国自己的主机和相应的软件产业是不可能的。

移植，汉化或制作国外游戏

玩家对游戏汉化还是比较肯定的，玩家更希望汉化世嘉五代和超任上的游戏。这里有必要说明，每个游戏主机的软件是无法互相通用的，每个游戏厂商对自己的软硬件技术是保密的。想要汉化某机种的游戏，就要先了解该机种的软硬件技术。国内某软件公司花费数年研究 8 位元的任天堂，推出汉化的《赌神》和《吞食天地》时也是 8 位元的任天堂主机寿终正寝的时候。《赌神》和《吞食天地》并未给它带来效益。而且这种未经协商汉化他人软件的行为属于违法行为。现在，16 位元的主机正在大陆流行，如果能合法地为世嘉五代和超任移植、汉化或制作游戏，不失为发展中国游戏产业的一条通路。台湾的“第三波”已经为超任汉化了《三国 3》等软件。但是在外国公司的笼罩下发展中国游戏产业，受制于人。而且为外国主机上进行移植、汉化或制作游戏，收益最大的是外国厂商。移植、汉化或制作的游戏延长了在国外过时主机在中国的寿命，导致中国的游戏业总是落后于国外。

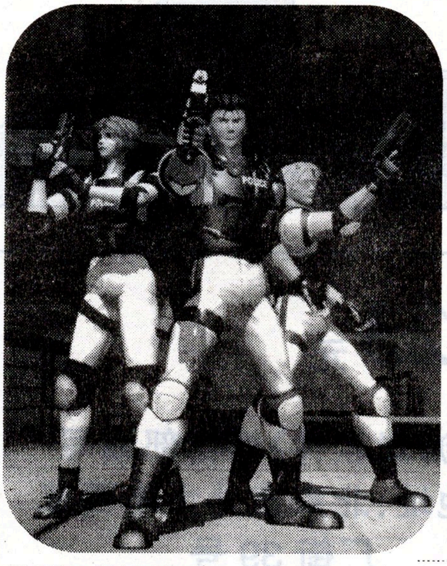
怎样发展中国自己的游戏产业呢？

以电脑为媒体发展中国自己的游戏产业是可行的，也是所有可选择的道路中最好的。首先，电脑技术是开放的，不存在游戏厂商对自己的软硬件技术保密的问题。只要有一定的高级语言编程基础，就可以在电脑上制作游戏。其次，在电脑上制作游戏语言不受限制，尽可以开发有自己特色的中文游戏，这是电脑游戏在语言上的优势。第三，随着电脑进入家庭，电脑普及率大大提升。95 年初有一份调查表明家用电脑平均有 90% 的时间用于游戏。PC 玩家的数量将迅速增长，对电脑游戏的需求也将迅速增长，在大陆将有非常广阔的电脑游戏市

场。再次，电脑体制是统一的(不包括PC98系列等非主流机种)，没有电视游戏机机种间的性能竞争，这使技术相对落后的大陆游戏硬件产业并不需要去同日本等国的强大游戏硬件产业去竞争。可见在电脑上发展中国自己的游戏产业与其它方法相比有着先天的便利条件。但是即使是以电脑为媒体发展，还是面临着很多困难。首先，完整的大陆电脑游戏制作体系尚未形成。目前大陆电脑游戏制作群体按性质分大概有三种：1、由国内有实力的电脑公司拨给资金，成立游戏开发部。比如珠海金山电脑公司，光谱博硕电子科技、金盘电子、前导等等。2、与台湾的厂商合营或干脆由台湾厂商在大陆建立公司，雇佣国内人员开发游戏，如捷虹公司。3、由国内个人或小集体组成的制作组，不太有组织的开发游戏。大多由大学生和游戏爱好者组成。第一种群体是发展中国自己游戏产业的主力，该群体获得中国电子部的支持，于94年组织了"中华软件联盟"，标志着大陆电脑游戏制作体系开始建立。而第二种群体的软件主要销往港台，然后再返销大陆，可以称其为常驻大陆的台湾游戏厂商，并不能促进发展大陆的游戏产业。第三种群体有小作坊性质，最好是从属或融入第一种群体。大陆电脑游戏制作体系正在建立中，离完整还很远，可以说并未形成产业。其次，国外太多高品质软件对国内刚起步的游戏软件构成很大的压力。国外游戏软件产业经过长时间发展，其实力和经验是大陆电脑游戏制作群体难以相比的。94年以来，世界各大PC游戏厂商都看好中国，纷纷进军大陆市场，比如ELEOTRONIC ARTS"电子艺界"。台湾的电子游戏厂商也纷纷在大陆设立分公司或隶属公司，比如智冠。这些外来电子游戏厂商的进驻，对大陆游戏消费市场的形成是有好处的，但又对大陆自己的电子游戏厂商构成了威胁。第三，大陆游戏消费市场十分混乱。由于长期盗版软件风行，使大陆的玩家对应购买正版软件这一问题认识不清。培育游戏消费市场也成了一大问题。

由此可见，以电脑为媒体发展，困难还是很多的。可走的路只有一条：迎合市场开发有中国特色的电子游戏。由于电脑在软硬件上与游戏机有差别，电脑玩家喜欢的游戏类型是历史或传说的RPG角色扮演类和SLG模拟类。注重的是策略与欣赏，休闲的成份较多。中国几千年历史，数不尽的传说，是我们取之不尽用之不绝的宝藏。面临盗版软件风行，最好也是唯一可行的方法是对国内售价降至最低，争取与盗版软件价格接近或持平，将玩家导向正版软件。比如台湾智冠在大陆游戏光盘售价只有49元；总之，中国的电子游戏业任重而道远，努力啊！

至此大家也大致了解魔法师为什么将重点都放在PC游戏上了吧。



邮购信息

一、《'95典藏本》(正版)每册23元(含挂号费1元)
二、《秘技宝典》每套(上下册)23元(含挂号费1元)
三、《'94年杂志合订本》每册20.80元(含挂号费1元)
四、《'96上半年合订本》每册28元(含挂号费1元)
五、《'96格斗天书》每册24元(含挂号费1元)
六、96年《电子游戏软件》杂志第5、6、7、10、11、12期，(其余无货)，每本5.40元
七、97年《电子游戏软件》订阅。每期6.40元(你将会有预想不到的惊喜)。

以上邮购书刊全部免收邮费。本杂志信誉卓著，计算机管理。快速便捷，已出书刊款到3日内发货。

请到邮局汇款至：

北京宣外大街西草厂街39号《电子游戏软件》发行部收 邮编100052 电话：(010)63033556

请在附言栏写明邮购书刊及册数。 PS：《'94典藏本》已无存货，请勿汇款，致歉。

冬天里的一把火

格斗游戏的旷世经典，江湖浪子的绝代风华

秘宝绝杀，谁与争锋！

超霸 '96 格斗天書 96年圣诞版

12月25日 予定发行

信誉卓著 经典印刷 火烫出炉 永久收藏

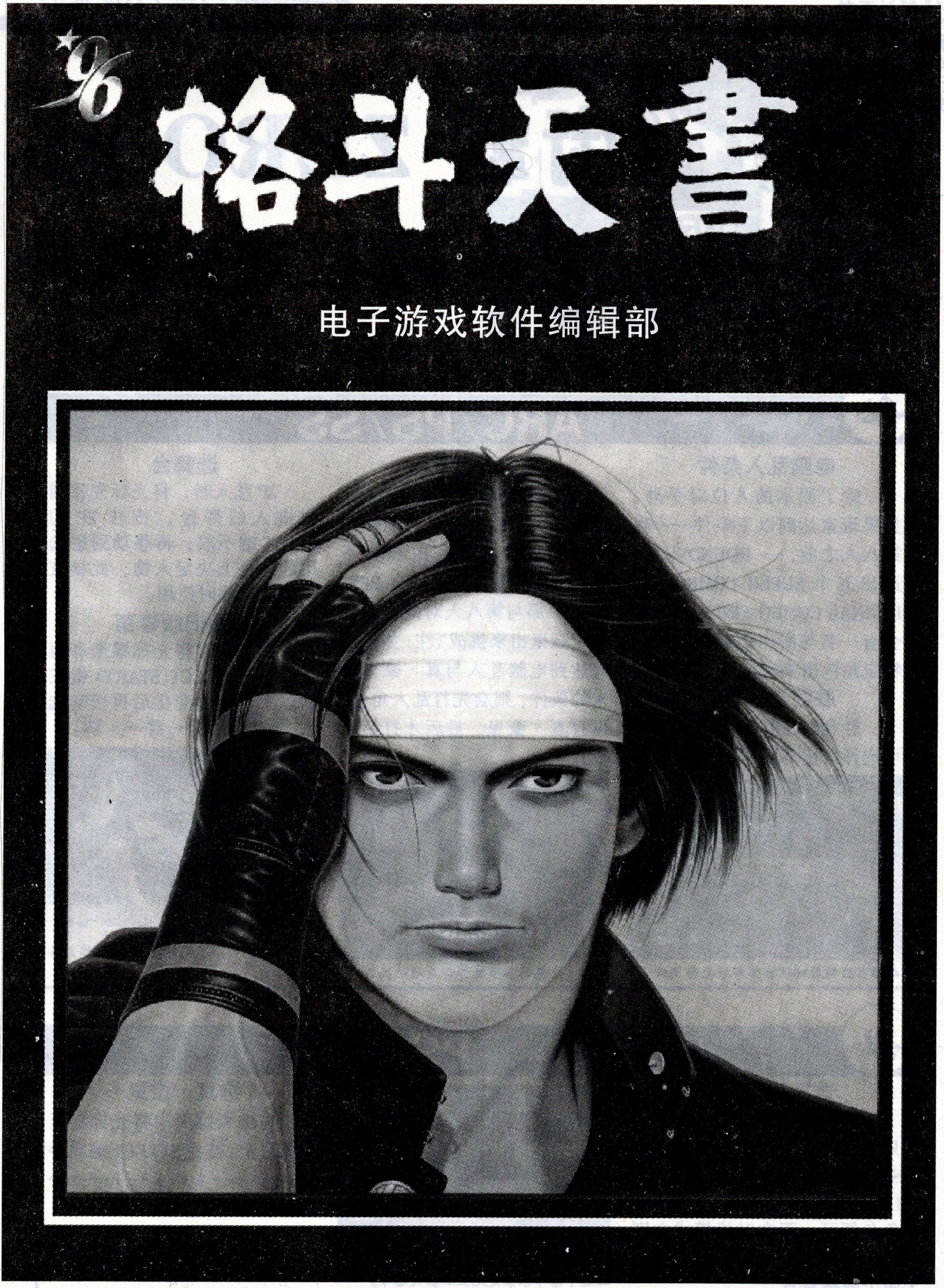
格斗游戏是近年来最受欢迎，拥有最多玩家的游戏类型。《'96格斗天书》总括游戏业界近年来的知名游戏及新作，包括十大经典系列名作，三大3D格斗系列名作。20余款流行作品及新作，共计超过60款格斗游戏。包括各游戏特殊技、必杀技、超必杀技、隐藏技，游戏格斗史，爆笑格斗漫画、各代人物图鉴、名词解释，研究讲座，秘技等

定价 23元

《电子游戏软件》编辑部编写

邮购地址：北京宣外大街西草厂街39号

邮编：100052



《'96格斗天书》封面实样



《街霸 ZERO 2》秘技大公开

秘 ARC/PS/SS

电脑乱入条件

除了原本的八位对手外，如果玩家达到以下条件——在第八人之前，一 ROUND 不败，造出五个 SUPER COMBO/ ORIGINAL COMBO FINISH，那便会有一名与所用角色相对应的特定角色出来挑战。

胜利姿式选择

胜利时按住不同的拳脚就可选择角色不同的胜利姿式。



▲樱在胜利后按住轻部拳就会踢飞鞋子。

真·豪鬼乱入

如果玩家以 1P 使用 1P 颜色或 2P 使用 2P 颜色，能够在第八人之前达到一 ROUND 不败，再加上三 ROUND PERFECT，那与第八人对战便会有真·豪鬼出来挑战(注：如果同时达到电脑乱入与真·豪鬼乱入的条件，则会先打乱入角色，再打真·豪鬼，最后才打第八人)。



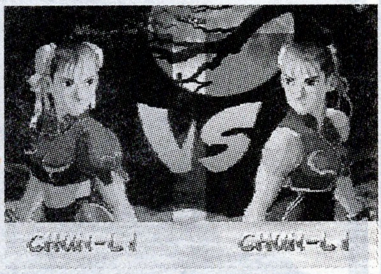
▲真·豪鬼的各项能力都是超一流的。

选舞台

2P 乱入时，将光标先移到想进入的舞台，按住 2P 的 START 键不放，再移动到想选用的角色上决定人物，此秘技只能在对战时使用。

使用旧版春丽

在选人时将光标移至春丽上，按住 SELECT(START) 键三秒以上待人物变化后再按键选人，气功拳变为←蓄→·拳。

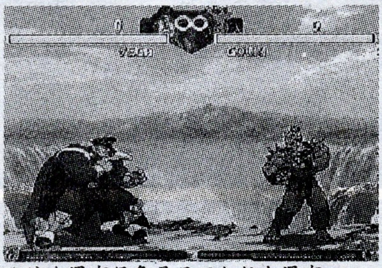


▲样子和出招均不同的两个春丽，你更喜欢哪个呢？

秘 PS

选择隐藏背景

于街机模式中作双打时，只要在选人画面中将光标移到 SAGAT 或 VEGA 上，按住 SELECT 键一秒以上再选择使用角色便可；而在对战模式中则可在选择背景画面轻易选用这两个隐藏背景。



▲这个瀑布很象是尼亚加拉大瀑布。

选真·豪鬼

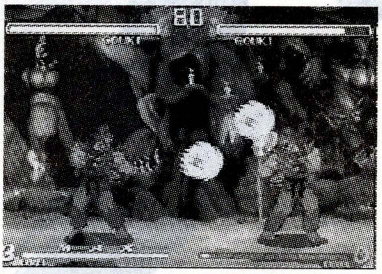
在选人画面中将光标移至豪鬼身上，按住 SELECT 键顺序输入↓→→↓←↓←↓→→→后再按键选人。

秘

SS

选真·豪鬼

在选人画面中，将光标移到豪鬼处，先按一下 START 键，再顺序输入↓↓→↓→↓↓↓←↓←↓，回到豪鬼处后按住 START 键再选人即可。



▲真·豪鬼的真·斩空波动拳几乎可以将对手的进攻路线封死。

选旧版桑基尔夫

在选人画面中，将光标移到 ZANGIEF 处按一次 START，再顺序按↓←←←←↑↑→→→→↓，最后按住 START 来选定即可。他的最大特点是没有螺旋打桩失败动作。



▲"来呀，你们这些落慌而逃的资本主义者。"

选旧版达尔锡

在选人画面中，将光标移到 DHALSIM 处按一次 START，再顺序按←↓→↑，最后按住 START 来选定即可。最大特点是火球射程可到屏幕端。



▲无论现在的格斗游戏中有多少人物，也让人觉得太少。选旧版人物也许能缓解这种感觉。

选杀意隆

在选人画面中，将光标移到隆处按一次 START，再顺序按→↑↓←，最后按住 START 即可来选定被杀意之波动唤醒的会灭杀豪升龙、阿修罗闪空及瞬狱杀的杀意隆了。



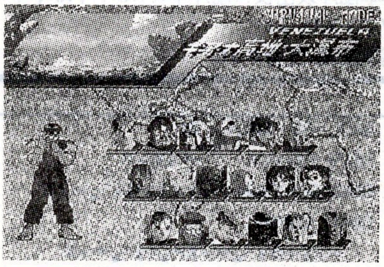
▲领悟了杀意之波动的隆具有与豪鬼一样的实力。



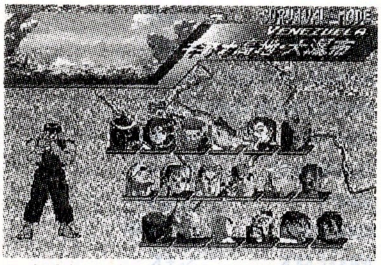
▲隆：瞬狱杀！
肯：啊……！
隆：懂了吧，好好学习，天天向上！

在 SURVIVAL MODE 中使出场人物次序改变

在 SS 的这个生存模式中，人物的出场顺序是总是固定的，不过只要在人物选择画面中按着 L 或 R 键来选择人物，这样就会有不同的出场人物次序。



▲这是按 L 键后的人物出场次序。



▲这是按 R 键后的人物出场次序。

无限 OC 和高速连发

在 TRAINING 模式中，在选人画面里，按住 L＋START 来选人就是无限 OC，按住 R＋START 来选人就是高速连发，两秘技可同时用。

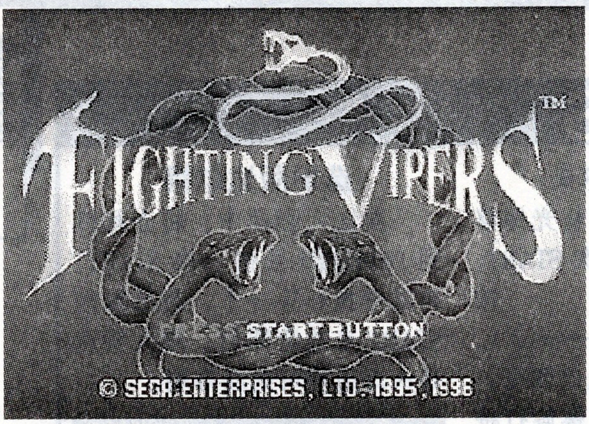


▲无限 OC 加高速连发真是爽极了！

罗丝的一击致死

在 TRAINING 中，首先将 GAUGE 调至 LEVEL 3，再选 RECORDING MODE 进入游戏；超能量槽满三级后，让 ROSE 使出一级的超灵幻灭，蹲在对手身前待能量长满三级，这时先出一记下蹲重拳，紧接着使出三级的超能力投；如此即可将对手一击致死。

续上期



机种 SS

厂商 SEGA

类型 3D·FTG

媒体 CD

文/特工黄



格斗之蛇

FIGHTING VIPERS

上期中我向大家介绍了《格斗之蛇》的基本系统和部分招数，这期接着将其他人物的出招介绍给大家。此外，还有秘技奉献给大家。

格斗之蛇 出招表

P:拳(PUNCH)
K:脚(KICK)
G:防(GUARD)
⇾:长按方向键
→:快速按方向键(60分之1秒)
前冲:→⇾
★:防御反击技(GUARD & ATTACK)
蹲下基本技:↓+P/↓+K
高踢腿:于敌人背后或敌跳起时↑+K

小跳跃:↑
大跳跃:⇧
小跳跃攻击:↑+P/↑+K
基本空中技:⇧↓+K/⇧←+K/⇧→+K
基本背向攻击技:(于敌人背后)P/K/PP/↓+P/↑+K/↓+K
基本前冲攻击技:(前冲中)P/K/↑+K/↓+K/↗+K/↖+K
基本投技:近身P+G

基本倒下追击:敌倒下时↑+P/↓+P/↓+K
爆甲:→←→←+P+K+G
受身:P+K+G
登壁技(只仅PICKY, JANE, HONEY, MAHLER, B.M, PEPSIMAN六位角色)
●登墙:跳跃中与墙接触瞬间⇧+P
●俯冲:⇧+P

拉克塞尔 RAXEL



打击技	
LIGHTINING UPPER	←+P
LIGHT SPIN	PP
JAB HIGH KICK	PK
LIGHT THROUGH	PPP
LUXE·SAD·KILL	PPK
LIGHT THROUGH SQUASH	近墙PP·击中后PPP
BACK-OFF KICK	⇾+K
BACK-OFF·DITCH	KK
DEATH SPIN KICK	→+K+G
DEATH SPIN SLASH	→+K+G↓↘→+K
DEATH COMBO	→+K+G↓↘→+K←↙↓↘→+K
UPPER	↘+P
DOUBLE UPPER	↘+PP
ELBOW CUT	→+P
KNUCKLE CLAW KICK	→+PK
KNUCKLE BLACK CLAW	→+PP
LIGHT HAND	→+PPP
GUITAR TRUST	→⇾+P
KLINE V	↘↘+P
KLINE SCREW	↘↘+PP
MIDDLE KICK	↘+K
KICK AWAKE	→+K
SKY SCREEN	K+G
MOTOR·CLUE	↘+PK
★BLOCK BUSTER	←+K
LOW PUNCH	↓+P+K+G
STANDING HIGH KICK	(蹲下站起中)K
LOW SPIN COMBO	↘+PK↓+K+G
DEATH SPIN COMBO	↘+PK→+K+G
SLIDING KICK	↓+K+G

特殊投技	
DEATH CANNON	近身→⇾+P+G
DANGEROUS NOISE	近身←→+P+G
DETOWROUGHT LOCK DOWN	近身↑+G↓+P+G

特殊倒下追击	
GRAVE BOST	敌倒下时↓↓+P

特殊前冲攻击	
RUNNING TACKLE	(前冲中)P+G

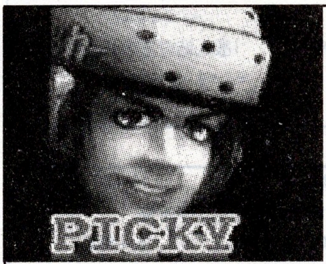


班 BAHN

打击技	
★肘铁炮	←+P
超众赌而斗	→+P
速攻足蹴	→→+K

弓般	P+K+G
铁肘	→+P
怒罗魂压破	→↓↘+P
蛇式流怒罗魂压破	→↓↘+P→↓↘+P
钢肘	→→+P
肘根菩	→→+P→+P
肘铁山	→→+P←→+P+K
仁义击斗破	↙↘+P
根性肘	←→+P
铁山靠	←→→+P+K
甲破弹	←↓↙+P
烈甲破弹	←↓↙+PP
烈火甲破弹	←↓↙+P→↓↘+P

拳华火	↘+P
厄挫鬼苦	↘+K
特殊投技	
刹那落	近身P+G→→P+G
倒	近身←+P+G
激弓般	近身←→+PK+G
特殊倒下追击	
引导	(敌人倒下时)↓+PP
特殊前冲攻击	
夺首铁山	(前冲中)P+K
疾走龙狗留	(前冲中)P+G

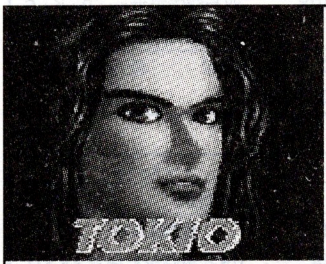


皮奇 PICKY

打击技	
DOUBLE VODER PUNCH	PP
PUNCH COIN	PK
ONE TWO COIN	PPK
BOARD HASH	PPP
WALL SQUASH	(接近墙壁)PP(击中后)PPP
ONE TWO UPPER	PP→+P
ONE TWO KNEE	PP→+K
COMBO SKIPPING KNEE	PP→+KK
ONE TWO TOE KICK	PP↓+K

COMBO TAIL KICK	P↓+K
HOPPING KNEE	K+G
KNEE & HIGH SPIN	KK
HIGH SPIN KICK	↓↘→+K
UPPER	↘+P
UPPER HIGH SPIN	↘+PK
UPPER MIDDLE SPIN	↘+P→+K
BOARD SLAP	←→→+P
OVER HEAD BOARD HASH	↖+G↘+P
MIDDLE SPIN KICK	↘+K
ROCKET MISSILE	(背向墙时)↙+K
STEP KNEE	→+K
TOE & HIGH KICK	↓+KK
HEEL DROP	↓+KK+G
SKIPPING KNEE	↓→+K+G
★BLOCK KNEE	←+K
HEEL DROP 2	↑+G↓+K
BLOCK UPPER	←+P
LOW PUNCH TAIL KICK	↓+PK

TAIL KICK	↓+K
特殊投技	
DEAD END DOUBLE KNEE	敌背墙近身←→+K
OVER HEAD CANNON	近身←→+P+G
FORK THROUGH	近身↓+P+K+G
FORK THROUGH KICK	近身↓+P+K+G←+K
FLYING HEAD SEISSORS	空中近身←+P+K+G
AIR GRAB	空中近身←→+P+G
特殊倒下追击	
DOUBLE STAMP	(敌人倒下时)↓+KK
TRIPLE STAMP	(敌人倒下时)↓+KKK
特殊前冲攻击	
DASH AIR	(前冲中)P+K+G
FLIB KICK	(SLIDING KICK后/敌背后)K
FLIB KICK	(↓+K后/敌背后)K
RUNNING BOARD SLAP	(前冲中)P+K
RUNNING BOARD SLAP	(前冲中)P+G
FLIB LOW KICK	(↓+K后/敌背后)↓+K
FLIB LOW KICK	(P+K+G后/敌背后)↓+K

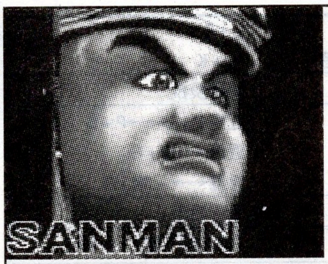


时夫 TOKIO

打击技	
OPEN CHEST	PP
OPEN SPIN	PK
OPEN ROLL	PPK
OPEN ARM	PPP
CATAPULT KICK	→+K+G
SPIN OF KICK	K+G
SPIN OF SUN RISE	K+GK
REACTOR	KP
COMBO · EDGE	KPK
COMBO · REACTOR	KPP
COMBO · REACTOR PLUS	KPPP
COMBO · MAXISKIRT EDGE	KPPK

COMBO · TRICKS	KPP↖K
COMBO · BACK EDGE	KPPPK
COMBO · REACTOR COSSACK	KPPP↓+K
COMBO · TRICKS PROGRAM	KPPP↖+K
SPIN COSSACK	K+G↓+K
SPIN FLOAT	K+GKK
CATAPULT HIGH	→+K+GK
CATAPULT MIDDLE	→+K+G↘+K
CATAPULT LOW	→+K+G↓+K
LONG LOW KICK	(→)+K
OPEN UPPER	↘+P
OPEN ELBOW	→+P
ELBOW BLOW	→+PP
OPEN ARM BLOW	→+PPP
LIGHTNING ARROW	→+PP↓→+P
MIDDLE KICK	↘+K
CLUTCH STEP	↘+KK
SNAP KNEE	→+K
STANDING TOE KICK	(蹲下至站立途中)K
BELLY FLAP	→↓+P+K+G
BELLY FLAP KICK	→↓+P+K+GK
BLOW DANCER	↘+K+G

STAR NIGHT DANCER	↘+K+G→+K
DOUBLE CLINCH KICK	↘+KK→+K
BLOCK BUSTER	←+K
HELL DROP	↑+G↓+K
★GUARD & ATTACK	←+K
LOW SPIN KICK	↓+K+G
LOW SPIN PUNCH	↓+K+GP
LOW SPIN HIGH	↓+K+GK
LOW SPIN LOW	↓+K+G↓+K
TRIPLE LOW SPIN	↓+K+G↓+KK
特殊投技	
SNAP STALL	近身←+P+G
GRAND ACCELERATOR	近身→←P+K+G
SHOULDER THROUGH	近身→←+P+G
DEAD END DOUBLE KNEE	←→+K
特殊背攻击	
LOW SPIN KICK TURN	于敌背后 KP
TURN PUNCH LOW KICK	于敌背后 PK
特殊前冲攻击	
RUNNING TACKLE	前冲中 P+G



沙曼 SANMAN

打击技

ONE TWO PUNCH	PP
SANMAN PUNCH KICK	PK
ONE TWO PEACH	PPK
ONE TWO HAMMER	PPP
ONE TWO CRUSH	(接近墙壁)PP(击中后)PPP
SANMAN PUNCH UPPER	P↘+P
BOOST KICK	P↘+PK
POWER KNOCK	←→+P

DOUBLE POWER KNOCK	←→+PP
TRIPLE POWER KNOCK	←→+PPP
DOUBLE UPPER PEACH	↘+PPK
JACKKNIFE THROW	↘+P+G
IGNITION PUNCH	→+P
GENERATOR PUNCH	→+PP
FIRE GENERATOR PUNCH	→+PPP
ATOMIC GENERATOR PUNCH	→+PPPP
FUSION GENERATOR PUNCH	→+PPPPP
ELBOW SMASH	→→+P
SANMAN UPPER	↘+P
DOUBLE UPPER	↘+PP
POWER HAMMER	↓+P+K+G
DOUBLE POWER HAMMER	↓+P+K+G↓+P
ROUND THROW	↓+P+K+GP↓+G
MIDDLE SANMAN KICK	↘+K
PEACH BOMBER	P+K+G
DOUBLE PEACH BOMBER	P+K+GP+K+G

★BLOCK BOMBER	←+K
LEG THROW	↓+K+G
特殊投技	
POWER HUNTING	(接近墙壁)↓P+G
OVER DRIVE	→↘↓↙←+P+G
BACKBONE CRACK	(近身)→←+P+K+G
BEAR HUG	(近身)→←+P+G
FULL OVER DRIVE	(敌人背对及近身) →↘↓↙←+P+G←→P+G
ELEPHANT HUG	(敌人背向墙壁及近身) →←+P+G←←+P+G
PILE DRIVER	(敌人蹲下接近)↘↘+P+G
MAX TRIP	(敌人倒下时)↓←→+P
SANMAN BOMB	(敌人背向墙壁及近身) ←→+P+G
GIANT SWING	(敌人站立接近或倒下时) ←↙↓↘→+P



汉妮 HONEY

打击技

BLOCK SLAP	←+P
CAT BAT	PP
SNAP HIGH KICK	PK
WALL SAP	接近墙壁PP击中后PPP
CAT SCRATCH	PPP
COMBO CAT KICK	PPPK
COMBO LOW KICK	PPP↓+K
JACKKNIFE KICK	K+G

CAT UPPER	(蹲下)↘+P
CAT UPPER	↘+P
RISING CAT UPPER	→↓↘+P
HONEY TRIPLE	→+PPP
CAT SLAP	→→+P
DIP·THE·LEG	↘↘+P
CAT TYR HIGH	↓+KK
BLOCK BOMBER	←+K
PEACH ATTACK	P+K+G
DOUBLE PEACH ATTACK	P+K+GP+K+G
TOE KICK	(蹲下至站立途中)K
TOE KICK SCORPIO	(蹲下至站立途中)KK
TOE KICK CAT HELL	(蹲下至站立途中)KK+G
TOE KICK CAT SUMMER	(蹲下至站立途中)K↖+K
SCORIO ATTACK	↘+K
★GUARD & ATTACK	←+K
唏唏唏唏唏	敌人倒下时↓+PPPPP
LOW PUNCH LOW KICK	↓+PK

LOW KICK	↓+K
DOUBLE LOW KICK	↓+KK
LEG BEAT	↓+KKK
DOUBLE LOW KICK & DIP	↓+KK↓+P
LOW LEG BEAT	↓+KK↓+K
CAT HALLO	→→+K+G
特殊投技	
BERIBERI CHECK	敌背向并近身P+K+G
BACK WALL THROW	近身←P+G
FORK THROUGH	近身↓+P+K+G
PEARL DING HOOS	敌人近身并自己跳起同时↗+P
CAT WHELL	↓←+P+K
GO TO HEARVEN	近身↙←+P+G
HONEY AERIL	双方空中接近←+P+K+G
特殊前冲攻击	
RUNNING PEACH ATTACK	前冲中P+K+G
RUNNING TACKLE	前冲中P+G



珍妮 JANE

打击技

DOUBLE CLAP	PP
KNUCKLE HIGH KICK	PK
COMBO SWITCH UPPER	PKP
DOUBLE CLAP RUSH KICK	PPK
TRIPLE BASH	PPP
COMBO WALL SCRATCH	近墙PP·击中后PPP
COMBO RAID KNEE	PP→+K

LOW SPIN COMBO	PP↓+K
COMBO BOCK STRAIGHT	PP←+K
★BOCK STRAIGHT	←+P
TOSS UPPER	↘+P
DOWN SMASH	→+PP
RISING UPPER	(蹲下中)↘+P
BODY BLOW	→+P
POWER SMASH	→→+P
TWO HAND BASH	↓→+P
TORNADO PUNCH	←↙↓↘→+P
MIDDLE SPIN KICK	↘+K
CUT KNEE	→+K
STANDING HIGH KICK	(蹲下至站立途中)K
KNEE LAUNCHER	↓→+K
LOW KNUCKLE SPIN	↓+PK
LOW SPIN KICK	↓+K
DOUBLE LOW SPIN KICK	↓+K+G↓+K

LOW SPIN UP	↓+K+GK
特殊投技	
CLINCH KNEE	近身K+G
TIGERS FLEX	(敌人背向及近身)P+K+G
DOUBLE CLINCH PUNCH	近身P+GP
CLINCH STRIKE KNEE	近身P+G→+K
DOUBLE WALL STRIKE KNEE	(敌背向墙及近身)K+GK+G
BRING UP BREAKER	近身→↓+P+G
BRAIN BUSTER	近身→←+P+G
CLINCH KNEE GRAB	近身←↙↓↘→+K+G
SUPER COMBO KNEE LAUNCHER	近身←↙↓↘→+K+G↓→+K
特殊前冲攻击	
RUNNING TACKLE	前冲中P+G



马勒 MAHLER

打击技	
EXTREME · BLOW	PP
BLOW COMBO · UPPER	PPP
BLOW COMBO · HIGH KICK	PPK
BLOW COMBO · STRAIGHT	PP→+P
EXTREME · DEATH PRELUDE	PP→+K
EXTREME · DEATH SYMPHONY	PP→+KP
E · D FINALE	PP→+KP→+P←↓→+P
E · D REQUIEM	PP→+KP→+P
BLOW COMBO · DOUBLE HIGH KICK	PP→+KK
BLOW COMBO · LOW SPIN	PP↓+K
FIST & HIGH KICK	PK
COMBO · SWITCH UPPER	PKP
HIGH KICK & FIST(※)	KP
HIGH & SIDE KICK	KK
LONG HIGH KICK	→+K
STOMACH BLOW	→+P
BLOW & FIST(※)	→+PP
STRONG UPPER	↘+P
GAST · OF · LEG	←→→+P
HURRICANE PUNCH	←↙↓↘→+P
STRONG KNEE	→+K
ACCEL ROLL	↘+K
HIGH · DOUBLE ACCEL	↘+KK
MIDDLE · DOUBLE ACCEL	↘+K→+K
LOW · DOUBLE ACCEL	↘+K↓+K
LOW FIST SPIN	↓+PK
REVOLUTION ONE	↓+K
REVOLUTION	↓+K+G
HIGH · DOUBLE REVOLUTION	↓+K+GK
LOW · DOUBLE REVOLUTION	↓+K+G↓+K
LOW SHOT	↙+K
LOW SHOT · ACCEL	↙+KK
LOW SHOT · BLOW	↙+KKP
★LOW SHOT · DARK PRELUDE	↙+KKPP

特殊投技	
BACK BUSTER	近身↓+P+G
BLACK RAINBOW	近身←→←P+K+G
BLACK BALL	双方空中接近↑←+PKG

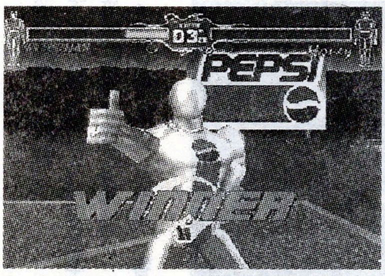
特殊前冲攻击	
RUNNING TACKLE	前冲中 P+G

秘技

格斗之蛇　SS

百事超人出现及选用法

SATURN 版加入了原创人物百事超人 PEPSIMAN，使用方法是不论在 ORIGINAL、ARRANGE 及 HYPER 模式，玩者只要在街机模式中任何一局完全不作任何攻击，那么在即将被打败时 PEPSIMAN 就会出来挑战你，打败他后便可选用。



大头秘技

爆多次机后，OPTION PLUS 中的两行问号有一行就会变成文字"BIGHEAD"，把它调成"ON"后所有人物都会变成大头版。

隐藏人物 KUMACHAN 选用法

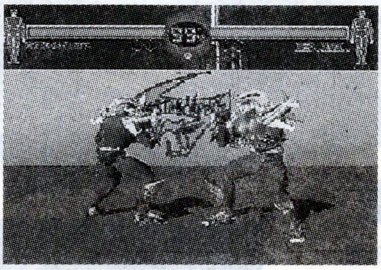
玩家在 BAHN 的舞台可注意到背景上有一个吹气大熊，选用它的方法是先取得 PEPSIMAN 和 MAHLER 后，再爆两次机左右即可选用，使用它时若选 2P 色则会变成熊猫。

隐藏人物 MAHLER 选用方法

玩者只要用任何人物爆一次机即可。

首脑 B.M. 选用法

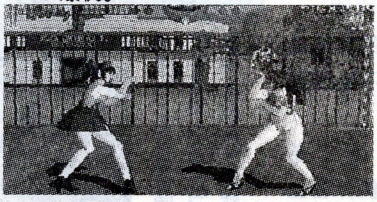
本作的 BOSS B.M.（BIG MAHLER）无论造型和技巧都和隐藏人物 MAHLER 极为相似，他们倒底有什么关系呢？而玩家只要以任何人物以"VERY HARD"难度爆机便可选用，不过成功后也只可在街机模式以外的模式选用 B.M.。



便服 HONEY 选用法

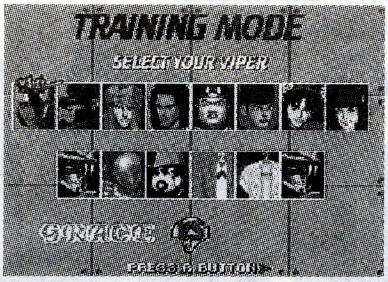
ARC 的该秘技在 SS 版并不适合，但只要使用 HONEY 爆机后，就可在街机模式外的模式选用便服版 HONEY，这可谓 SS 一惯的爆机秘技法。

由这个秘技引申出的秘技就是"一次选出所有隐藏人法"，即以 HONEY 用 VERY HARD 爆机。



OPTION PLUS

只要爆机一次后玩家就会在标题画面原来的黄色字体 OPTION 下新发现一行白色字体的 OPTION，在其中可调版面，无敌，看各角色图片资料，是否要背景音乐等。





格斗之蛇　ARC

便服 HONEY 选用法

使用 HONEY 同时被挑机兼 100 场连胜便可使用"便服版"HONEY。

爆甲又不爆甲

先跟电脑对战，然后另一方加入挑战，在人物选择画面时输入↓↓+PKG，再输入爆甲秘技→←→←+PKG，这样在人物选择画面上的人便会自动爆甲，而进入游戏后人物虽是穿着甲的，但却处于爆甲后的低防御力，高速度，高攻击力状态，体力槽也变为红色，而且就算再爆甲也不会真的爆甲了。



X－MEN VS 对 街霸

ARC | 厂商 CAPCOM | 类型 FTG | 发售日 96年9月



可以说这是笔者许多年来在街机领域玩得最过瘾的对战格斗游戏，笔者选用X－MEN队长与隆打爆机简直不费什么气力……

总共17名战士会集了《X MEN》中的8位角色与“街霸”中的9位角色（包括豪鬼），随意选出2人组成前所未有的梦幻战队去修炼更高的武功！

由于《街霸》与《X－MEN》中的人物全部是大家熟悉的角色，出招就无需公开了，运用得当的必杀技就要你看战事发展而定了。

有一个叫APOCALYPSE NOW的持有原子力的生物，已存于暗黑世界数千年，通过不断地进化，已达到不死身的阶段，而且深深地明白适者生存这个道理。出于某种目的，他将一些X－MEN突变体及一些“街霸”抓走了。CYCLOPS和隆怀疑抓走突变体和“街霸”的人可能是秘密组织“SHADOW”的头子VEGA（美版为M·BISON）或磁力神MAGNETO。于是便决定携手合作，寻找谁是幕后黑手，并且集结X－MEN及“街霸”们的力量来打倒敌人，把BLANKA、PSYLOCKE及DAN等人救出。豪鬼也会加入这次的行列……

战 斗 斩 杀







游戏战略布署如下：

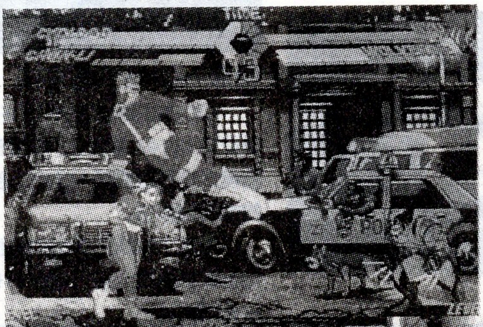
（Ⅰ）采用随时都可作角色交换的“VARIABLE HERO BATTLE”：

不仅可2人同时攻击，亦可作交替攻击！游戏中没有局数限制，将对手的2条体力槽耗尽为止。

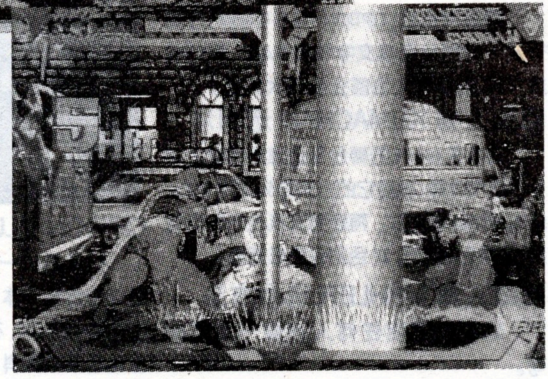
“VARIABLE ATTACK”：同时按重拳及重脚，在画面外的角色便会很帅气地作飞踢状闯入战场，原先的角色便会以无敌状态离开，由于闯入的角色并非处于无敌状态，故开始有中招的可能，但这交替的场面却非常迅速。稍为迟顿一下便会被击中。

“VARIABLE COUNTER”：在防御对手的攻击途中输入指令，拍挡便会闯入攻击，但这时不会出现角色替换，负责防守的角色会撤退。

“VARIABLE COMBINATION”：是消耗2条POWER槽的合体超必杀技。输入指令后，伙伴会立即出现，然后二人合力使出那招惊天动地的HYPER COMBO。不过这招并非稳操胜算，会因使用角色不同而令效果有极大差异，但若2人皆为使用飞行道具系，你大可放心。



▼X－MEN队长飞了进来，春丽笑嘻嘻地摆了摆手准备退下，这下狼人碰上宿敌了。这就是本游戏的独特换人系统。

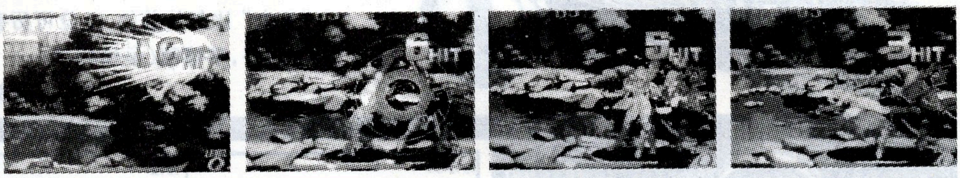


▲隆与MAGNETO同时使出超必杀技「HYPER COMBO」。因同属飞行道具系，所以威力自然是很大的呀！

(Ⅱ)空战极限 SUPER JUMP(SJ)空中连续技

对于不熟悉"X MEN"的朋友,恐怕对空中连续技很是棘手吧。NOW LISTEN!

迅速将摇杆作下上的输入,便可使出SJ。其中可多次使出不同的招式,亦可用作接近对手及逃走。而空中连续技有二种出法,一是可直接向在空中的对手使出空中连续技,另外亦可用"空中连续技始动技"把对手打上空中,然后也可用SJ展开攻击。虽输入方法不同,但性质一样。"空中连续技始动技"亦称轰飞技,输入时需将摇杆推上,角色会自动使出SJ;对被轰起的对手使用连续必杀……



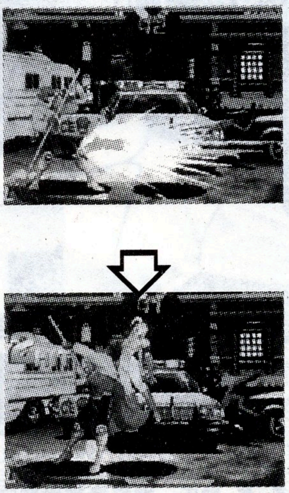
▲CAMMY虽然不属于X－MEN的军团,但她的连续技也是十分过瘾的(图自右向左看)。

组成黄金无敌拍档,再现格斗新感觉!

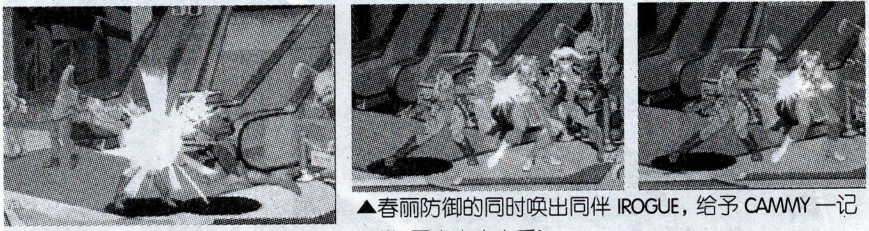
(Ⅲ)再战新感觉

首先游戏导入前冲后冲的系统,对于"街霸"角色来讲是个很有趣的新体验。

"X －MEN"是以不停追打连续技名躁一时的,在用扫腿将对手摔倒后,接着将其打向上空,再将之打向前方,然后再使用投技;任何招式之后,或是跳起之时,都是追打的机会。另外被打倒地时,一定要作倒下回避(←↙↓＋任何键),在将安被抓住时,尝试用投技脱身,即便被投技命中时,亦别忘输入倒下回避及脱身指令(→＋拳(脚)键)还有的就是空中防御拉反弹防御,前者不用多说了,后者是在防御途中,同时输入拳拳拳,把对手推返,战于劣势式对抗投技时用。

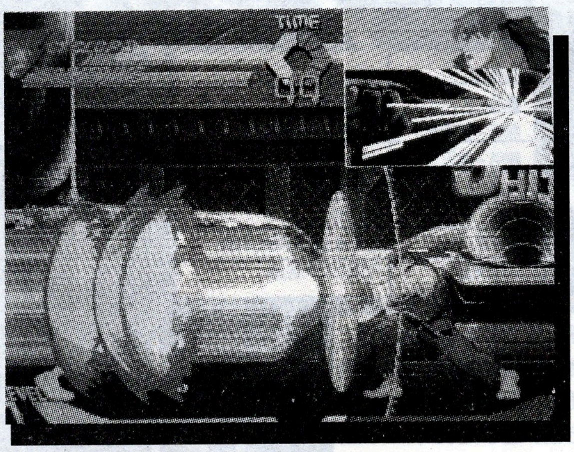


▲GAMBIT防住CAMMY的进攻之后利用反击技成功。



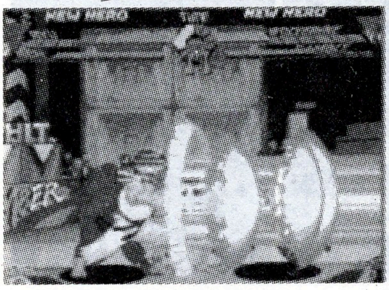
▲春丽防御的同时唤出同伴IROGUE,给予CAMMY一记重拳(图自右向左看)。

真空波动——炮!!!

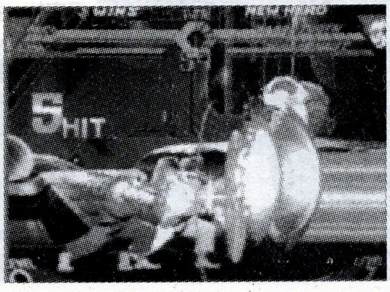


看完战略布署,大家一定磨拳擦掌了吧,去街机厅一展身手,看看自己的武功到了几段了吧,我SHADOW PHOENIX郑重向大家推荐此游戏,难度一般(可以说很适宜各类玩家),画面精美,十分过瘾。游戏最后在打完那位暗黑帝王那只庞大的黑手后,你的2名战士就要"自相残杀"来证明谁是最后的强者了!游戏中原本那些"街头霸王"的必杀技中本作中已被强化得可以用夸张来形容了,隆的"真空波动拳"变成了"波动炮",肯的神龙拳是一条火龙缠身……总之,此游戏不失为一款突破界限,神来之笔的作品。

文/责编/SHADOW PHOENIX







THE KING OF Fighters '96

《'96格斗之王》已经推出有段时间了，相信大家对于下面这2位关底不会陌生吧，想想在10月底我们在编辑部中苦战他们的情景，不觉有些怀念，唉，又要盼《'97格斗之王》的来临了，不知你有否感觉，这次的2名“老大”比起从前的12位可厉害不少，不过终归仍是手下败将，嘻嘻嘻(呈偷笑状……)。

责编/SHADOW PHOENIX



神乐 CHIZURU 『中首领』

必杀技	特性
百活 天神之理	使出残像同时，发出的对空技
贰百拾贰活　天使之祝词	使出残像同时,发出的冲前招式
贰百拾贰活　连速之祝词·天瑞	上段冲前加攻击
百八活 玉响之瑟音	反弹飞行道具,(好像精神保护罩般)
里面八拾伍活 零技之础	封必杀技。击中后,使对手在一定时间内使不出必杀技。
里面壳活 三籁之布阵	使出残像的同时,发出的乱舞技。

本名是八咫 CHIZURU。平时不会用真名，只会自称神乐。她好像草雉家守护“草雉之拳”，八神家守护“八尺环勾玉”一样，守护着三种神器中的最后的“八咫之镜”，是神乐家的末裔。她为了再次封印被解放的 OROTI 一族，而到处找寻有力之士。因此举办今次 KOF96，最后更亲自测试冠军队的实力。虽然年龄只有二十二岁，但是处事冷静，有教养。

GOENITZ 『最终首领』

必杀技	特性
暴风	起风的招式
腕电～真空波	从手指发出真空波攻击下段
腕电～磨灭	从手指发出真空波攻击上段
冰河	意念移动攻击
蛟	乱舞技
真实靶	能量槽全满时的乱舞技
黑暗哭泣	用风把敌人包围

有暴风 GOENITZ 之称。是 OROTI 一族的牧师。他拥有能自由操纵风的能力，战斗力难以估计。最好的证明是他在十八岁时，把当时二十五岁的卢卡尔打败，更割下他的右眼。由于是牧师，所以言行有礼，性格上有点矫饰。虽然是一名残忍无比的人，但是对自己的信念有贯彻到底的决心。

游戏理论研究(下)

文/叶展

4.RPG 游戏

RPG 游戏(角色扮演类游戏)无疑是最受欢迎的游戏类型。但很难对其进行确切定义。本文采取用其性质或者说其构成要素来定义其本身的方法,在阐述了下述问题之后,对 RPG 游戏的定义问题也就得到了解决。

4.1. 对人生的模拟

如果说飞行模拟类(Flight Simulation)、体育类(Aethetics)、动作类(Action)等游戏都是对现有的某项人类活动的再现与模拟的话,那么 RPG 游戏体现的则是对整个人生的再现与模拟。正因为如此,RPG 游戏所构造的情感世界是所有类型的游戏中最为强大的,能带给我们深刻的体验感。这种体验感来源于每个人内心深处对人生的感悟和迷茫,无奈与苛求,失意与希望,在 RPG 游戏所构造的虚拟的人生的情感世界中得到了共鸣。

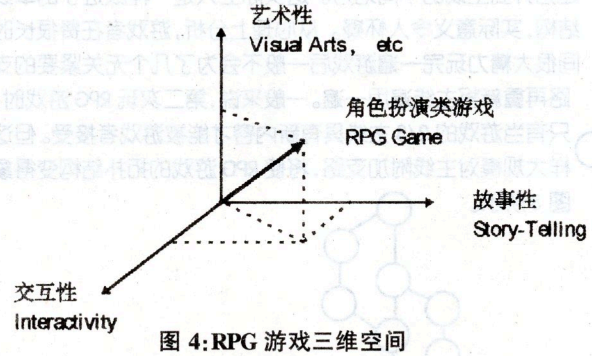


图 4:RPG 游戏三维空间

4.2.RPG 游戏的三维空间

可以用一个三维坐标系统来定位 RPG 游戏,所有类型的 RPG 游戏都位于这个坐标系所界定的三维空间中。

上图的三个坐标轴所表示的内容分别为构成 RPG 游戏的三大特性,即为:

1. 艺术性(Z 轴)
2. 故事性(Y 轴)
3. 交互性(X 轴)

倘若我们把每个坐标轴的最大坐标值定为 1,那么坐标点(0,0,1)代表纯粹的艺术作品、如:视觉艺术(Visual Arts)、音乐作品等;(1,0,0)点代表完全的操作性活动,如:体育运动;(0,1,0)点则代表故事情节及其纯线性的展现和播放,如:电影剧本、VCD 和录象磁带。而 RPG 游戏则位于点(X,Y,Z)。其中:$0<X<1$,$0<Y<1$,$0<Z<1$。而不同类型的 RPG 游戏,在这个三维空间所处坐标不同。偏重交互性的,其 X 值较大;偏重故事性的,其 Y 值较大。需要指出的是:X,Y,Z 的值都不能为 0,因为构成 RPG 的三大特性或者说三大要素对任何一个 RPG 游戏都是必不可少的。

在艺术性上,RPG 游戏和其它类型的游戏一样,借助于多媒体视听(MAV)的强大能力,综合了美术、动画、音乐、音效、文学、戏剧等多种艺术娱乐表达形式。在故事性上,与其它游戏类型相比,RPG 游戏和电影的关系更为密切。因为它们的"情节"都是由"剧本"严格限定的,也就是单线发展的。但与被动欣赏的电影不同的是 RPG 游戏给游戏者提供了虚假的主动性。在 RPG 模型中我们将要看到这种虚假的主动性是如何达成的。这种虚假的主动性和被动的故事设定情节相结合而构成了 RPG 游戏的交互性。

4.3.RPG 模型

剥去各种 RPG 游戏的外部特性,我们可以看到 RPG 游戏的普适模型。如图 5。这也是所有 RPG 游戏的拓扑结构。这是一种单线发展的 RPG 游戏。它由两部分构成:一部分是主控部分,也就是交互部分。当主控部分起作用时,游戏的操纵权被授予了游戏者,游戏者可以充分利用游戏所赋予的交互手段进行输入;另一部分是设定的被动的剧情,由线性排列的一连串事件组成。所谓事件,就是在一定时间内从游戏者手中剥夺游戏的操纵权,从而使游戏按设定的轨道向下发展,比较普遍的是被动地显示一段动画。在游戏过程中,游戏者获得操纵权后,进行输入。一引发某个事件(显然单线 RPG 游戏同一时刻只可能引发一个唯一的事件),游戏者操纵权被剥夺。当事件完成后,操纵权又被赋与游戏者,用来引发下一个事件。游戏者就是这样不停地交替地被赋予和剥夺游戏操纵权,事件也就这样按设定的轨道发展下去。所以我们发现:RPG 游戏中游戏者只是虚假地拥有主动性,游戏者实际上只拥有决定何时引发事件的权利(玩 RPG 游戏的能力高低就在于是否能很快找到引发事件的"点",能力低者会淹没于 RPG 游戏中各种信息的海洋中,不知那个信息是决定事件发展的关键),而不具有任何决定事件发展顺序或事件本身的权利。

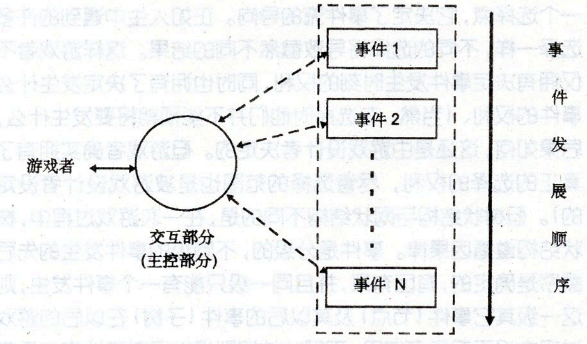


图 5:RPG 游戏模型(拓扑结构)

4.4. 多线 RPG 游戏遇到的问题

实际上上面所述的单线 RPG 结构在七八年前就很成熟并定型了,直至今日未有太大发展。现今的一些所谓 RPG 大作,如 PC 上的《仙剑奇侠传》,SFC 上《CHRONO TRIGGER》等从本质上说比之八十年代 FC 上处于胚胎期的 RPG 游戏没有什么不

同，只不过画面更精致了。有了花哩呼哨的动画，高保真度的音效、音乐等等。那么使 RPG 游戏真正具有一定的主动性，这一梦想无疑对游戏设计者来说是极具挑战性的。但遗憾的很，技术上难度相当大，起码在现在看不出任何曙光。因为这里面的问题早已超越了 RPG 游戏的本身。

我们知道，超媒体（Hypermedia）或超文本（Hypertext）技术出现之前，人们读一本书，一般是按一定章节顺序读的，也就是线性的。书的组织也是按一定的线性顺序组织的。超媒体（文本）技术出现以后，在多媒体出版领域成为事实的标准，它们实际上是通过在文章中设定关键字跳转，使线性的书形成一种网状结构。这样从同一个起点浏览，碰到关键字后跳转的可能性成 N 次方级激增。正如回字有几种写法一样，同一本多媒体读物，包含同样的素材，但可以有无数种读的方法。但这种多媒体读物一般适用于百科类图书，相当于资料汇编。对于有故事情节的文学性著作就无能为力了。具有情节性的 RPG 游戏现在也是线性结构，若采取多线结构，首先面临的是选择一个合适的拓扑结构。从数据结构角度看，可以有树状结构，网状结构等。如图 6 所示。

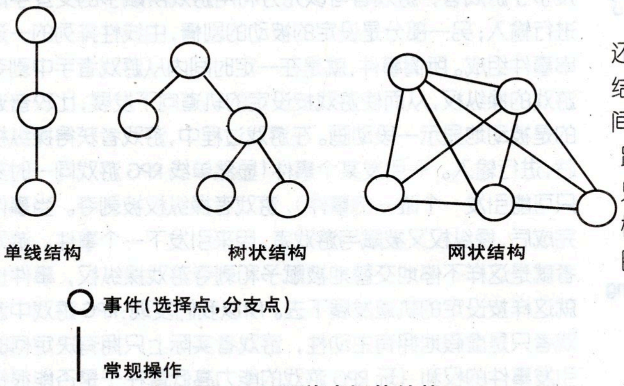


图 6：RPG 游戏拓扑结构

如上图可见，在多线 RPG 中，事件的含义与单线 RPG 有很大不同。在单线 RPG 中事件是一个无交互的叙事性段落。而在多线 RPG 中，事件不仅是触发后的一段叙事段落，更重要的是一个选择点，它决定了事件流的导向。正如人生中遇到的许多选择一样，不同的选择将导致截然不同的结果。这样游戏者不仅拥有决定事件发生时刻的权利，同时也拥有了决定发生什么事件的权利、（当然，在选择时他们并不能预期将要发生什么，后果如何，这还是由游戏设计者决定的。但游戏者确实拥有了真正的选择的权利，尽管选择的范围也是被游戏设计者设定的）。但树状结构与网状结构不同的是，在一次游戏过程中，树状结构遵循因果律。事件是分级的，不同级的事件发生的先后顺序是确定的，有因有果，并且同一级只能有一个事件发生，则这一级其它事件（节点）及其以后的事件（子树）在以后的游戏过程中将不起任何作用。而网状结构则提供了在事件集中任意漫游的可能。无分级的概念，无因果的约束，任何事件都可能被触发。显然网状结构不符合我们日常的生活实际，但网状结构的研究对多线 RPG 还是很有意义的。

考察树状结构，我们发现其实现的最大障碍不是技术上的，而是其数据（资源）费效比太低，数据（资源）冗余度太大，以至于完全不能按理想的树状结构去设计一个游戏，倘一个 RPG 游戏有 10 级，形成完全二叉树（每一个事件点上游戏者面临两个选择项），游戏者在一次游戏中只可能经历 10 个事件。但游戏设计者为了实现二叉选择这一功能，将不得不准备 $2^0 \times 2^1 \times 2^2 \times \cdots\cdots \times 2^8 \times 2^9 = 2^{45}$ 个事件的有关数据，这简直是个天文数字（当然这和真正的人生有些相似，人生中每一天每一小时每一分钟每一秒的可能性都是无穷的，在每一天每一小时每一分钟每一秒做出的选择导致的一连串因果相循的后果可能性也是无穷的）。

目前几种标榜多线的游戏，采取下图的拓扑结构。

这种简化的结构是使单线结构出现了几个小支路，最后

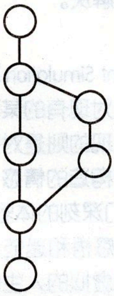


图 7

还归并到主线的不同地方。这实际上只是一种改进了的单线结构，实际意义令人怀疑。从心理上分析，游戏者在费很长时间很大精力玩完一遍游戏后一般不会为了几个无关紧要的支路再重新将主线遍历一遍。一般来说，第二次玩 RPG 游戏时，只有当游戏的 2/3 主线具有新内容才能被游戏者接受。但这样大规模对主线附加支路，将使 RPG 游戏的拓扑结构变得象图 8 所示。

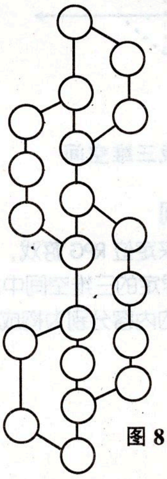


图 8：附加诸多支路的单线结构 RPG

可以看到，冗余度仍然相当大，接近 200%。但这是目前技术所能实现的，有一定多线性的 RPG 结构。

在网状结构中，每一个事件都是可能发生的，平等的，这是一种有效的数据（资源）组织形式，不存在资源浪费（冗余）问题。可以设想是否可将因果性的树状结构和非因果的网状结构结合，从而解决真正对人生选择的模拟和海量数据冗余之间难以调和的矛盾的问题。当然这有待于进一步研究，而且也并非一朝一夕就可以解决的。

5. 游戏设计与开发

5.1. 游戏设计者

对游戏设计怀有兴趣的人大致可分为两类：具有技术素

质的艺术家和具有艺术趣味的技术人员。前者熟知他们所要表达的最终效果，并能用准确的语言、文字、图象和音乐等形式表达出来。但对于如何达成这一最终效果往往缺乏足够的技术能力和专门知识；而后一类人员，由于所受的训练，他们所擅长从事的，正是前一类人做得很差或根本无法做到的事情。他们并不能独立地、明确地提出艺术方面的标准和意见，但能将各种艺术形式表述最终效果反推、翻译成软件工程计划书、各种设计文档直至程序代码和数据文件，并用严谨的工程技术手段实现整个游戏设计。这两类人都属于跨越学科局限，文理界限的边缘型人才。他们是游戏设计群体的核心人物，在纯粹的技术开发人员和纯粹的艺术设计人员之间的鸿沟上架起了桥梁。但作为游戏设计开发的主管人员，上述两类人各有其弱点：第一类具有技术素质的艺术家对技术的理解片面而且肤浅，没有工程的观点，容易沉溺于艺术表现的激情中不能自拔；后一类具有艺术趣味的技术人员对艺术的理解力、创造力都不能胜任游戏的全面设计工作，而且往往比较实际，缺乏想象力，用技术复现代替了艺术创新。针对这两类人的情况，我们会看到在下面我们将游戏的整个产生过程划分为设计阶段和实现阶段后，前一类人胜任于设计阶段，后一类人胜任于开发阶段。而这两类人不仅需要成为技术人员和艺术设计人员沟通的桥梁，他们之间也需要进行沟通和合作。

5.2. 设计与开发

设计与开发是两个不同的阶段。有两种论点：一种认为应将这两阶段完全割裂开。设计阶段应完全将游戏设计的构想固化，解决游戏的用户视图及开发人员视图（Gamers' View and Developers' View）。这样在开发阶段软件开发人员可以较顺利地应用开发人员视图（软件蓝图，计划书，文档等），美工等可较方便地利用用户视图（界面，形象设计等）按部就班地进行开发工作。这种观点是较经典的软件工程方法。主要是从如何最有效地实施软件工程的角度考虑的，也较理想化。另一种观点较实际，认为设计和开发阶段总是交替在一起的，无法完全割裂，因此需要多次反馈、修改。但不管怎样，大都公认设计人员与开发人员是不同的两类人，承担不同的工作，需要不同的素质。

另外，游戏的设计与开发实际都是采取软件工程中经典瀑布模型和原型法相结合的方法。尤其是原型法显得更为重要。

6. 小结

本文所述是笔者在自己几年的摸索实践中一点粗浅想法，由于学业在身、时间仓促，以上观点还很不成熟，愿与有志于游戏事业者共讨。

参考书目：

1.《艺术原理》，[英]罗宾·乔治·科林伍德，中国社会科学出版社，1985年

2.《音乐的情感与意义》，[美]伦纳德·迈尔，北京大学出版社，1991年

3.《软件工程导论》，清华大学出版社

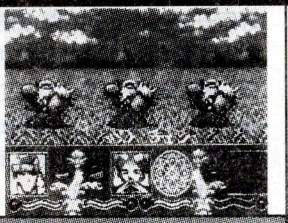
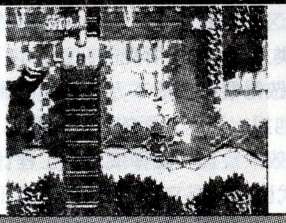
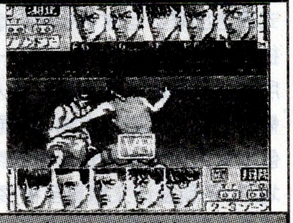
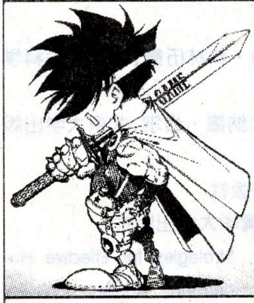
4.《数据结构》第二版，严蔚敏，清华大学出版社

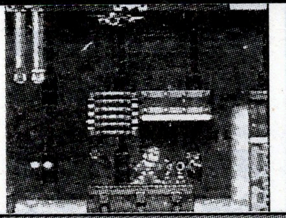
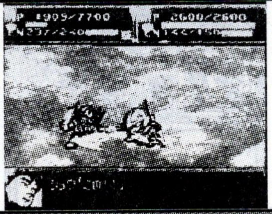
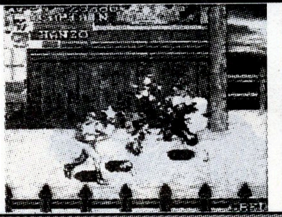
5.《Designing the User Interface, Strategies for Effective Human－Computer Interaction》，Ben Shneiderman, Addison－Wesley Publishing Company，1995

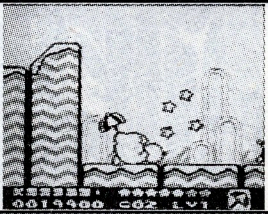
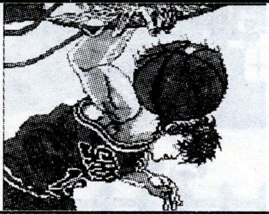
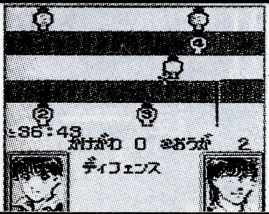
6.《红花会密令·设计文档》，YY STUDIO



超能力大战

《GAME BAR》很久没和大家见面了，原因是多方面的。我曾听过这样一种意见：因为当时国内电玩的消息比较少，玩友要靠杂志上的评价来选购游戏，而《GAME BAR》上的评论会使人拿不定主意。无论这是否能说通，现在情况不同了，国内的资讯也成一定规模了，于是想再试一下反响。这次收编了四名 TV GAME 的“小霞”（虾、侠？）在这里评论，希望玩友们积极反馈。 图/郑州 朱卫强 责编/PINSER	SURGING AURA  机种 MD 厂商 SEGA 发售日 95 年 3 月 17 日 为打倒复活的暗黑咒法师鲁菲得而冒险的 RPG。以真实间进行的战斗画面，念咒法的时间长短会影响咒法强度哦！	外星王子  机种 MD 厂商 SEGA 发售日 95 年 2 月 17 日 流星之子——RISTAR 活跃于其中的动作游戏。利用那能捉起敌人或障碍之类的特技，在那富于变化的舞台中前进。	篮球飞人 2  机种 SFC 厂商 BANDAI 发售日 95 年 2 月 24 日 以热门动画为主的模拟运动游戏之续集。它的特色是视觉画面更出色，以及多增加了两支球队。
 龙哥	货真价实的梦幻 RPG。在战斗时使用魔法，因效用不同而需念各种不同的咒语，若咒语需时很久便会被敌人打，这点很有意思。至于美少女系的动画，喜好会因人而异的。	将手猛然一伸，哈！这个动作真的是太有趣了。用头去撞敌人，再利用飞速旋转的离心力来飞行。从奋力一捉到各种各样的动作，你可以从中享受到许多乐趣。整款游戏充满了可爱的气氛，真的很叫人吃惊，没想到它竟这么好玩。	画面的品质相当的高。剧情模式象人偶剧般，重点把握到了，那些灌篮迷也应该会很满足的。比赛方面，有如动画般非常顺畅。顺畅是很好，不过顺畅到好象不是自己控制的。
 SHADOW PHOENIX	世嘉精心为 MD 主机制作的 RPG 游戏，随时都有大画面的人物出现，不过不会太频繁，还不错，画面切换也快。异色战斗系统风格习惯就好，故事的引导部分非常亲切。	在美丽的行星上进行冒险，在这儿是看得到的。先用手抓住敌人，再用头猛地撞向敌人，太不可思议了。只要你熟悉如何去操作，那么你就可以做出各式各样的动作哦！就算是想把敌人撞扁也可以。难度并不是很高。	剧情故事虽然是一模一样，但和前作相比，在各方面都有改进。画面变好看了，而画面切换时间也快多了。动画方面，也顺畅多了。剩下的就是对系统是否感到有战略性而已了。
 特工黄	为了现代回到过去，剧情也很有戏剧性。这款游戏的战斗画面应该是卖点之一，图像指令的战斗方式容易混乱，时间和行动分别处理，对玩家是不错的。在濒死时也可适时使用药物补救。	除了抓的动作之外，其它的动作也都画得很细致，很可爱哦！像是在水中画钱币似的，让人觉得它不只是回转而已，那种逼真叫人心动。里面有许多的机关装置，基本上是“马里奥”+“索尼克”。它的接续次数也很多，试试你的技巧吧！	就系统方面，与前作并没有两样，不过，从各种扣篮到活拍苍蝇等超级动作令玩家感到很爽快。虽然对弹开的球很难预测其落点，但这并不重要，依然可以乐在其中，灌篮迷会很喜欢。
 无类？	魔法以真实时间进行，虽崭新但也令人不耐，有点麻烦而懒得一一分辨使用。只有插播动画还可以，之外都是普通的 RPG。对于这种 RPG 是否能顺利投入感情是好坏关键。	简单明了的跳跃和抓取。虽然光只是这些，却就能让人体会那操作的快感，以及它的良好速度感。驾轻就熟的操作性十分优良，已经近乎完美的地图设计，绝无冻结、冷场等等，你可以找出好多好多的理由来赞美它的好。	中段略有省略，好象被迫要在篮下赌个胜负的感觉。结果是，谁能保存较多的体力，谁就能掌握胜负。在发现这一关键之前，还可以玩得高兴一点。若对原作漫画不熟悉的话，就比较难适应了。

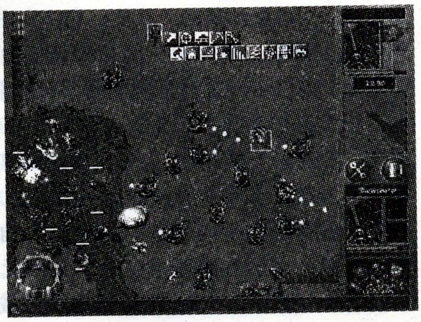
洛克人 7	第四次超级机器人大战	名将	幽·游·白书 FINAL 魔界最强列传
			
机种 SFC 厂商 CAPCOM 发售日 95 年 3 月 24 日	机种 SFC 厂商 BANPRESTO 发售日 95 年 3 月 17 日	机种 SFC 厂商 CAPCOM 发售日 95 年 3 月 17 日	机种 SFC 厂商 NAMCO 发售日 95 年 3 月 24 日
超受欢迎的动作游戏“洛克人”第7作。若找出藏在各关的4枚秘宝，便可与拉希合体成为超级洛克人。	多种机器人与主角会出现其中的人气SLC系列的第四作。机器人和人物角色增加不少，使内容更充实丰富。	以美国漫画风格的世界为背景的动作游戏，由街机版移植而来。为讨伐宇宙之恶，主角各展神威，为正义而战！	以“幽☆游☆白书”为题材的格斗动作游戏。画面、系统方面比前作更新了不少。出场人物有13名。
游戏一开始时，洛克人突然笑出来……，对小玩家而言，应该会很有趣。就游戏内容而言，和以往比较，难易度似乎降低了不少。虽是这样对老玩家而言，难度也许刚好，但小玩家们可能就有意见了。	基本的架构还是与前作相同。因为拥有自己的角色与机器人，强化了对故事的投入。另外又增加了不少分歧点，可玩多次。机器人也增加，对机器人迷而言，是令人心动的！	CAPCOM的动作游戏，这么一句话，就可以解决80%的评价了。相救动作会对同伴间的情感影想甚巨，令人不禁专注。不过，人物大小缩小了，感受不到街机时的迫力。	在这一款里，又变回到很传统的对战游戏形式。不过人物变小，反而感受不到那种气势，很累人。人物角色更新过，画面也不错，原作印象保持的良好，“幽白”迷应该会加它两分的。
不能蹲，而且子弹只能向左右发射，但敌人会从上方出现，而且小喽罗又很难缠。因此常需要“狗急跳墙”的技巧来过关。固定玩家应会喜欢，但难度仍高，适合高手或有耐性的人。	为了想一位主角的名字想了一星期的我，是非玩不可了。虽然某些机器人的大小有异，某些角色的面貌也有些不象，但总体而言是不错的，因为大家都是为保护地球而战的。战略性高。	令人信赖的品牌，CAPCOM生产横向卷轴格斗动作游戏。画面、操作性等品质保证无话可说，舞台构成等世界观也颇令玩家感动。不过，不知怎么的太平凡了，缺乏令人兴奋的因素。	很独特的视觉设计，又会说又会动。与其说出场人物还不如说战斗本身重视飞行道具，一开始就不断地使用飞行道具来攻击，是无法想象的。角色很象，模式很多，应该受欢迎。
有关“洛克人”的评价，每次大同小异，这次也依然地“难”。应该加一点新要素也不过份吧！我对这操作感也很不习惯。找各舞台隐藏宝物很有意思。虽可选择舞台，但不能选最后一关。	并没有因为自己设定的主角可出现而对感情投入有所增加。不过比别的机器人较好看。打倒敌人的回合数以及情人的有无会影响剧情发展，非常微妙。要看到所有舞台是难上加难的吧……	简言之就是“快打旋风”。虽然角色本身颇具个性，但能使用的必杀技太朴素了。整体而言是可轻松去玩的一款游戏。我个人认为这类游戏已经太多了，希望来点与众不同的！	模式的种类丰富的不得了。不论一人或多人皆可玩。指令也很简单，必杀技应可不断使出。不过，敌人也不断地攻击你，因此战斗并不畅快。人物角色之多，是其魅力所在。
难易度很高的动作游戏。这次可以变成超级洛克人，又可以购买秘宝，所以再不习惯的人也可以向前冲吧！还有新角色的出场。虽然看来很新，但基本面还是依旧。	养成系列的S LG机器人游戏的代表非它莫属，而且已经第四次了，真是势如破竹。虽然没有太大的变革，但有不少细微的进化，如培养主角、剧情分歧频繁等等。整个游戏是不会让玩家失望的！	是“快打旋风”以不同的角色配合不同的世界观做了一些变化的游戏。有没有变化呢？到现在还出这种游戏，死板的敌人、死板的反应，也许暂时可以感到很热斗，但并不讨好！	好象太过普通了吧？有这么普通又正统，可能反而衬托其稀有!?虽然会说话，基本上有“街霸Ⅱ”以“幽游”人物表现出更普及的印象。幽游迷暂且不管，其他的人会觉得落伍了。

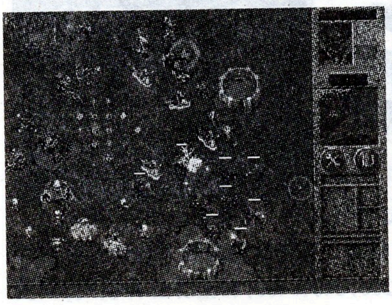
星之卡比 2	篮球飞人 2	ONI V 隐忍的继承者	苍狼传说
			
机种 GB 厂商 NINTENDO 发售日 95年3月21日	机种 GB 厂商 BANDAI 发售日 95年3月17日	机种 GB 厂商 BANPRESTO 发售日 95年3月24日	机种 GB 厂商 BANPRESTO 发售日 95年4月7日
卡比所活跃的 ACT 游戏第二弹。故事中的三位角色伙伴的力量组合后之攻击方法会增加，而且舞台也非常宽广。	是从极受欢迎的篮球漫画所改编的 ACT 游戏续篇。它由一对一的对战画面所构成，并能看到球场全体的移动画面。	受欢迎的日本风格 RPG 隐忍系列之第 5 作。随故事的发展在战斗时变身的“ONI”种类增加，攻击幅度变大了。	在日本的电视与漫画中极受欢迎的“苍狼传说”游戏化的一款 SLG。比赛射门时等等的操作，都可用简单的指令输入。
在此可依照伙伴的使用方法和状况来使卡比成为几乎接近无敌的状态。游戏的难易度并不会很高，虽是属于 ACT 游戏，不过并没有那种类似火爆的动作场面。而讨厌的敌人也都具有可爱的造型，但仍然是必须要一一的去击倒他们。	本作与“天使之翼”的游戏系统有些接近，但游戏中有许多地方，都有动作要素，因此必须要把握住画面上的每位选手之动作操控才行，可算是款热闹滚滚的游戏。此外，选手们的球衣背号也与漫画人物一样。	该系列也似乎已经成为一种“招牌”性质了。非常普通的 RPG，非常轻松的游戏，但是近来这种又简单而单纯的游戏已不多见了，因此可安心地玩。一开始的平衡性只要能克服就 OK。	在游戏的动作性方面，除了选手的移动与特训外，其它方面几乎在这里看不到。而基本上是在各种重要地方，以指令呼出来操控球员，继而展开整个游戏流程。不过卷轴上的处理与选手图象上的动作，却感觉似乎是不怎么的生动。
与原先的任天堂版相同，要去掌握敌人的能力之后，再对应其能力来展开攻击。并且在这儿也能改变三只合体的攻击方法，更有多彩多姿的攻击喔！所以玩家们大可在此好好的去利用各式攻击来挑战，如此就可通过难度不高的本作。	乍看之下很有“天使之翼”的风格，不过它的内容却是纯粹的 ACT 游戏。系统上因为不很复杂，所以适应起来非常的方便，而且要玩也很容易。不过它有个缺点，就是选手的传球不好分辨，但整体来讲还算不错。	到达一个目的地后就会有新目的的指示，完全是单线的 RPG。由于地图不大，因此可很轻松地玩。但是难度稍高了一点，若不赚点经验值是过不了中头目的。另外 MP 的消耗量也要注意。	是款具有“天使之翼”风味的足球游戏。而整个画面中因为就只有表现出球场上的某一部分，因此对于每一位选手的移动控制，并不是很好去掌握的。此外，对于守备时的指令输入，有时也有在不知觉中施放出其它命令的缺点。
当看到利用吸取敌人的能力，就令我觉得很好玩的“卡比”。在本作中已能与伙伴们一起联系起来，并进行提升威力后的攻击，真可谓之进步许多。不过，游戏中似乎并不太能感受到伙伴们对你所产生的助益，角色动作似乎也没改变。	传球、投篮等等的动作表现出了这款迷你型游戏的乐趣。纵使它是无法多数一起来玩，但是却不会因此而有选手们的各项动作表现得迟缓不活泼等缺点。在游戏时只要能掌握时机，就能轻易的投篮。	初期琥金丸的装备非常的弱，所以起步很累。太容易死了……。另外台词的绕口，也有点不适应。系列的作品，都统一是传统风格的 RPG，不过在系统上有点古旧感。	在我个人看来，这款足球模拟游戏，几乎是没有动作性的。它虽然有“天使之翼”的风格，不过因为是掌机游戏，所以就无法尽善的表现出其应有的魅力水准。因此整个游戏玩起来，总觉得是在做重复式的输入。
伙伴已增到三只之多，卡比的能力也提升不少，因此大可在本游戏中，好好的去发挥出卡比的力量，来展现出你的技巧。在基本部分上大约与前作相同，而且是单方面的攻守互换，相信只要是“卡比”迷一定仍会支持本款游戏的。	含有投篮、传球、进攻防御等多项细微要素的迷你游戏。在个人技巧部分，有非常不错的演出，不过就整体上来看，却有点失去了整支球队作战的那种感觉。此外，游戏中的流川、樱木等人之个性，也可惜的没有完全移入进去。	相当正统的 RPG。在和敌人战斗时，也有自动模式不必费玩家去按钮，甚至根本不用按钮就可以等到战斗终了。也就是说可以只看不玩。轻松得好象缺乏点儿什么……，自由度也很低。	可说是具有 TECMO 公司所出品的“天使之翼”风格。不过在画面上无法看到整个球场，因此并不能做到全盘性的操控。所以对我来讲，这款游戏给我的第一个印象是个粗略草率的作品，而且在战略性上也很薄弱。

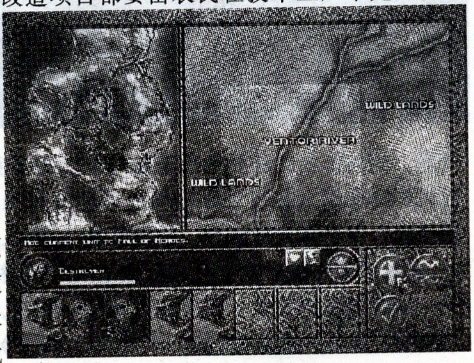


每月一文

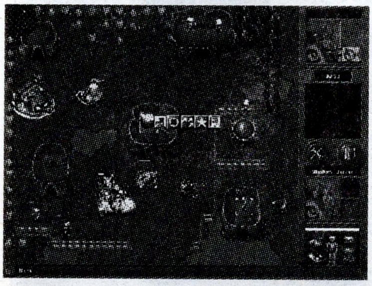
前几期曾介绍的《战风》(原名《WarWind》，简称《WW》)正式版终于发行了。下面就来详细介绍一下《WW》的情况。《WW》的背景是在一个遥远的星球上，那里生活着四个不共的异形种族，他们为了生存而相互展开了战争。玩家就是要扮演其中的某一族的首领，带领手下去完成生存大业(灭掉其它各族)。游戏分为两种游戏模式:剧情模式与对战模式。在剧情模式中，每个种族只有七个任务，比起《C&C》《WC2》来说算是少了一点，但每个任务并不是很容易就能完成的。不过游戏中内带一个剧情编辑器，玩家可以自己创造一些任务，难度与目的可以自己设定。对战模式就是一般的联线对战。《WW》支持八人同时对战，而且游戏本身还提供了一百多种地形。SSI在游戏发行后，还在自己的homepage上专门为《WW》作了一页，玩家可以在这里找到游戏的秘技、策略指南、种族及兵种介绍，还有一些已经制作好的扩充任务供玩家下载。《WW》可以说是在策划时就已经定位于一个结合《C&C》和《WC2》的优点，但还要打破已有的即时策略游戏的传统的游戏。所以当笔者第一次玩的时候，发现许多操作方式非常的熟悉，不会上来手忙脚乱，但还是有一大部分的游戏规则是新的。在以前这类的游戏中，单位的产生基本都是由于总部制造或是兵工厂一类的建筑中出来的。而《WW》中则是需要先建造一个旅店，然后由首领决定征兵策略。旅店中会慢慢出现“顾客”，这些“顾客”便可以供雇佣。不同的征兵策略，招来的顾客会有不同的素质。雇佣了不同素质的“顾客”，其今后的升级方向也会不同。而且旅店中也会招来其他种族的顾客，通常都是当兵的，有钱能使鬼推磨嘛。旅店中并不是时时刻刻都有“顾客”等候雇佣，有时会长时间空无一人，这样会影响任务的进行。兵营与技术工厂也是要建的，不过用法不同。一个农民(一般顾客被雇佣后就是农民，但也有些顾客是特殊兵种的英雄)在兵营建成后便可以“参军”晋升为士兵，在技术工厂建成后可以升为工程师(需要高素质的农民才可以)，在法师室建成后可以升为法师。不过每一个被雇佣的农民都要去这些地方晋升等级，不象《WC》中，只要某种能力开发出来后，以后生产出来的兵都具有该能力，这样就加大了难度。大部分的单位都可以进行生化改造，增加自身强度、速度、视力、体力、和隐蔽性，但这些改造项目都要由农民在技术工厂中先开发才行。技术开发需要由首领先一次投入一些资金才可以进行。技术项目的开发顺序有时是随机的。技术开发完成后，每个单位如果需要改造，还要一个个去技术工厂中进行改造，一个技术工厂每次只可以容纳三个单位进行改造(兵营与法师室也一样)。一个素质好的农民可以经过多次的晋升，如农民→士兵→将军→战车(不同种族名称与种类各不相同)，或农民→法僧→法师等，但是一个农民有最终晋升为战车的素质，并不意味着他也有最终升为法师的素质，农民的素质好坏全是随机的。在《WW》中，房屋



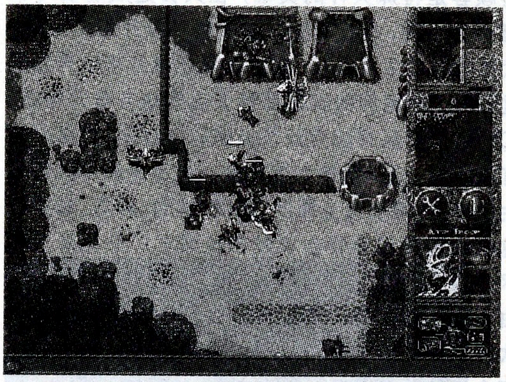




的建设也与以前的此类游戏不同。房屋的建设分为两个阶段:建基础和建成。一个房屋只要基础建成,它就可以发生效用(时间比其它游戏中的短许多)。而要想完全建成,更结实,则要耗费更长的时间(时间比其它游戏中的长一



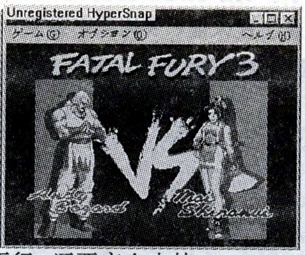
些)。这样作的目的大概是想不要因为建造时间太长而使建筑物投入使用的时间拖后,但也为了不让建造变得太容易,游戏要扣下一个人力把工程作完。当然玩家在这时可以多派一些农民用“修理”指令去帮助加快建设(从《WC》中学来),也可以放弃建筑物的强度而停止建设,一切由玩家自己决定。《WW》中的群体可以包括无限多个单位,每个单位的生命值会由一个很细小的血格表示。单位可以进行巡逻任务,只要用ALT键加鼠标就可以设定巡逻路线。任务的失败有多种可能,单位完全被摧毁、首领首先被杀死、任务要素中的某项不可能再完成都属于失败。工程师可以制造一些前所未有的东西,如能量墙,这种墙任何单位都可以穿过,但自己人走会没有危险,外族人侵者则会损失生命;又如无人驾驶暗杀飞行器,其中一种可以飞无限远,但自爆后威力小。另一种虽然威力较大,但飞行航程有限;此外还有埋地雷。地雷埋



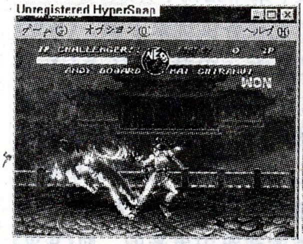
下后自己人可以看到,但敌人则看不到。以前曾提到的战力继承系统与想象中的不同。《WW》中的战力继承不是继承上关中所有的力量,因为那样的话玩家可以在过关前尽量的开采造兵,导致后面的任务变得没有难度。这里的战力继承,是每过一关过,游戏要要求玩家选择几个单位进入“英雄祠”。当然是选一些能力高的单位。然后在进入下一关时,玩家可以从“英雄祠”里选一两名进行下一个任务。《WW》的画面十分的细腻,这和制作组的功力是分不开的,DreamForge的美工一向非常出色。各个种族的各个兵种描绘得各具特色,行为方式也不一样。而且选玩不同的种族,界面的颜色、底纹和使用的字体都不一样。音乐也非常好,十首乐曲中有雄壮肃煞的战争音乐,也有轻柔略带神秘的World Music,还有Heavy Metal味十足的摇滚乐。笔者个人感觉是那首极具新英国重金属浪潮味的Hits The rock最好,不过一般的FM音源声卡就听不出什么味儿了。由于时间比较仓促,笔者完成此文时还没有机会试过对战。不过就笔者的想象,《WW》的对战不会太流行。因为首先《WW》的配置要求较高,需要Pentium60以上,16兆内存,只支持Win95。第二,游戏的方式与传统的此类游戏有很大不同,老玩家需要通过很长时间的研究才能开始对战,有些玩家会因此放弃此游戏。不过笔者认为《WW》中新的机制完善了以前同类游戏中的不足,对战起来更公平,更讲究策略。如笔者经常观看朋友们对战《WC》,在大家都成为高手后,对战中所比较的就是手快了。而《WW》中的顾客随机出现,顾客素质的不同,随机的技术开发顺序等种种要素都会影响对战的双方。一个对战高手,可能会因为机运不佳而败给一个新手。手的快慢(对热键的熟悉度与击键灵活度)不再是高手对决时成败的因素(不过熟悉《WW》中的热键还是必要的)。总之,就笔者个人看法,《WW》在很多地方超过了《WC》,是一个很不错的游戏。

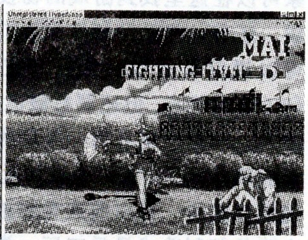
上期Hot News中报道的《饿狼传说3》(《Fatal Fury 3》),以下简称《FF3》)PC版此刻已经发行了。游戏全部数据只是80多兆,CD中还带有40首音轨。《FF3》对于硬件的要求非常高,需要Pentium 100以上CPU,16兆以上的内





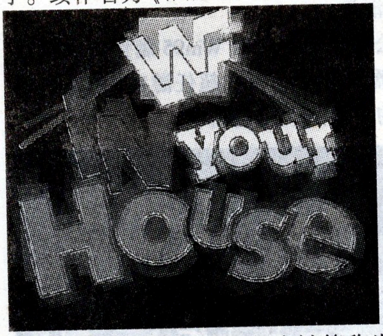
存,还要Win95。光这样还不行,还要完全支持Direct X。《FF3》的移植度非常的高,从开场动画到人物语音都有移植。游戏支持320×200,640×480,和全屏三种模式,只要是配置达到标准的机器,画面都很流畅,(达到《FF3》配置标准的机器想运行不流畅都难呀!)。游戏的画面在全屏模式质感感觉上与《Super Street Fighter 2 Turbo》是一样的。可能只有部分地方加入了一些特效。为什么会配置要求比《SSF2T》要高出这么多呢?经过与特工黄的讨论,终于得出





结论:《FF 3》中有跳段(就是人物可以向屏幕内和外各跳出一段来躲避攻击)的设计,这样一来每个人的动作数据就要比《SSF2T》多出一些。而且在最后击倒对手时还有飞出屏幕的放缩效果。故此可能运行起来要比《SSF2T》复杂一些。不管怎样,如果您的硬件水平达到标准了,那就一定要玩一玩《FF3》PC版。另,《真·侍魂》PC版也快出来了。

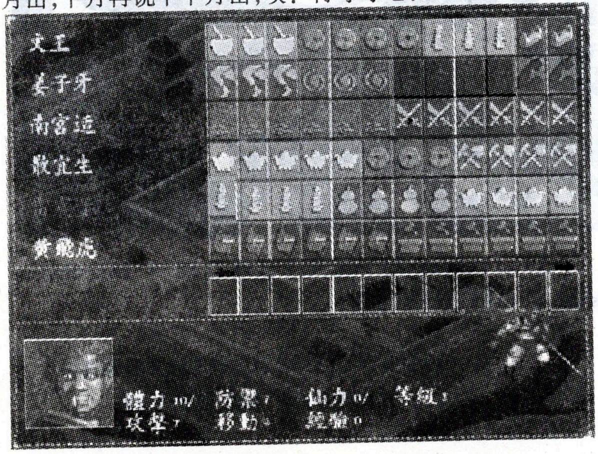
笔者几乎每周只要有机会都要看 Star TV 体育台的 WWF Mania 节目。所以对于近期曝光较多的摔角手都很熟悉。今年上半年 Acclaim 推出的真人摔角游戏《WWF》获得了玩家的好评。笔者的好友每天都要玩上一个小时的《WWF》,还总问续作有没有出来。真快,续作马上就要出了。续作名为《WWF In Your House》(简称《WWFIYH》)。



《WWFIYH》比起前作有了很大的变化。首先,人物作了大换血,BamBam 与 Doink 可能因为已经隐退就没有了。尤太郎与 LexLuger 不知道哪去了。还有 Razor Ramon 可能也是因为很少上场也去掉了。新加入的有被简称为 HHH 并有着王子风度的 Hunter Hearst Helmsley,体形巨大的 Vader,被笔者怀疑与 Bret Hart 是亲兄弟的 Owen hart(他与 Bret Hart 都来自加拿大阿尔伯特的 Calgray,且同姓,长得也有些象),曾被称为"黑金"的 Ahmed Johnson,扮像古怪的"金沙"Goldust,还

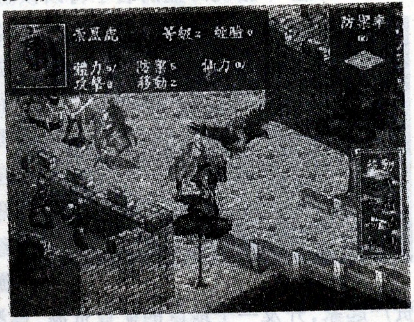


有来自英国的"牛头犬"Bulldog。加上原有的永远的英雄 Bret "hitman" Hart,来自地下的神秘人 Undertaker 和酷爱摇滚的当红偶像摔角手 Shawn Michaels。一共是九人,比前作还出了一人。另外,格斗的场地也作了改进,改成每位摔角手都拥有一个带个他个人特色的场地,看着比以前花哨多了,只是不知道会不会让部分钟爱于前作的玩家反感。《WWFIYH》预定年底推出。不过 Acclaim 是个跳票老手,本应该九月推出的 PC 版《X-MEN》到现在还没有消息。Acclaim 的 homepage 也只是把发行日期一改再改。这月说下月出,下月再说下下月出,唉!再等等吧!



智冠的《金庸群侠传》推出后,大受好评。如果您有使用 FidoNet 的话,您会看到当时大部分信件是讨论该游戏的。之后智冠有什么新动向呢?您一定还记得当年制作《倚天屠龙记》的 YoungGuns 工作组吧,该小组的第二个作品《封神演义》就快要推出。以《封》为题材的 PC 游戏到目





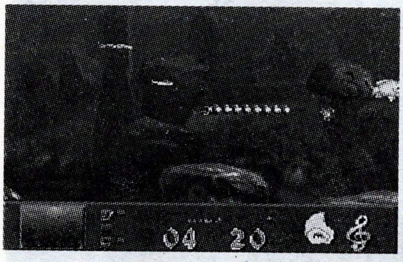
前为止这好象是第三个(以前有一个角色策略的,一个格斗的,名字都忘了),应该说还没有"滥"。智冠的《封》也是一个角色策略游戏,画面为 45 度视角。游戏中共有 20 场战役。在战场中会有 NPC 加入,不过并不是随随便便就加入的,要由特定的人物去对话才可以。如木吒,金吒就一定要姜子牙去说服。在场中还有许多秘宝,如果战斗中有时间一定要去挖一挖。每过一关,玩家手下的大将们可以在城中修行。每员大将可以在此期间去作 12 件事,这 12 件事可以由 32 种修行中选取。这 32 种修行大致包括建筑物的建设(什么炼丹房、冶铁屋、学术馆、御仙台之类)、新丹药的炼制、新兵器的开发制造、特殊装备的制造、去集市买卖、体能训练、仙术训练和医疗训练等。玩过 PS 的《藤丸地狱变》的玩家会发现《封》中的这些特色正是学自此游戏的。画面是 640×480 256 色。地形有高低效果,并且这些高低效果会直接影响到攻击与防御的效果。该游戏的音效也采用了立体声采样,音乐由专业作曲家制作,应该很不错才对。《封》预计 12 月上市。

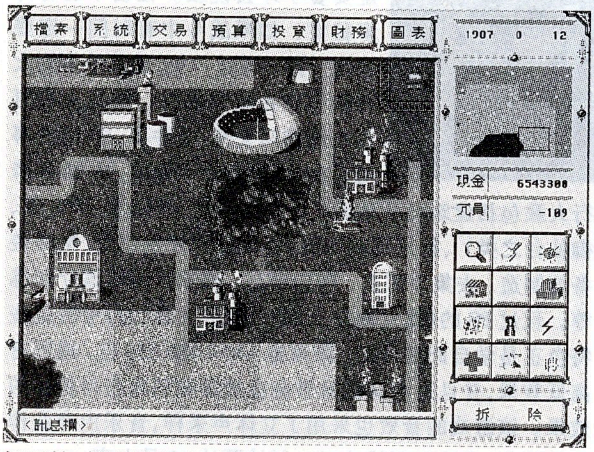
提到北京捷鸿高科技软件公司大家可能会有点陌生。但曾由熊猫公司代理的《排球原人》大家可能有印象。而实际上这款游戏正是由捷鸿软件开发并制作的。最近该公司又开发了两款新游戏:《深海绞杀》和《矿业大亨》。



《深》是一款灵感来自于 DOS 5.0 中的小游戏《Noodle》的游戏,游戏的主角是一个有着四节身体的小海蛇,它在海中寻找珍珠,每吃下一个珍珠,身体就可以长长一段。每当吃下五颗珠子后就可以进化一次。可以提升攻击力、防

御力和敏捷度,各有三级。每关里都有鲨鱼会追杀主角,此外还有一些其它的天敌。每关消灭掉其它三只对手(与主角能力一样的海蛇)或吃够 20 颗珠子就可以过关。每三关有一个大关底。全游戏共十关,三个关底分别为寄居蟹、章鱼和海盗(据说海盗的名字将以该游戏的策划尹龙命名,哈哈!)。这个游戏改编自一个很老的小游戏,但是经过重新设计应该还是很有意思的。《矿》是一款经营类模拟策略游戏。玩者从十万资产起家,开发一个地区的矿业资源,逐渐积累资金,到总资产十亿元,游戏即胜利结束。游戏中主要包括八种主要矿产——金、银、铜、铁、煤、石油、天然气、钻石。基本每种矿产都配合有不同的开采和处理设备。开采设备包括手工具、钻孔机、推土机、钻井塔、钻油田等多种。处理设备包括人力处理厂、兽力处理厂、各型自动化处理厂、各型炼油厂等共八种;不同工厂的出现还有限定的年代,游戏从 1900



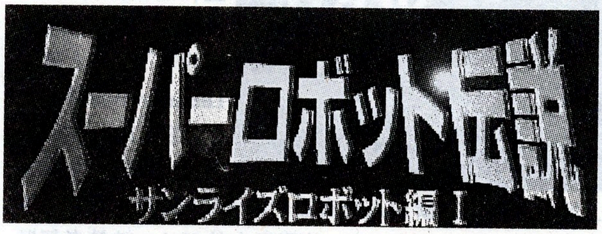


年开始,部分设备当时是不存在的。无论开采矿物,还是贮藏和处理矿物,都需要工人,因此玩者还同时必须花钱招聘工作人员。工作人员的居住、医疗和娱乐等需求,也从此要求玩者认真规划。必须在空地上修建道路,道路附近将逐渐绿化起来,即可在其上建筑各种辅助设施。辅助设施包括各型的员工宿舍,医疗组乃至医疗站、医疗中心,公园、酒吧、游乐中心等休闲设施,等等。近代大工业,使原来玩者就必须时时注意的天灾,又加上许多人为灾害(共十一大类六十六种突发性灾害),防灾设备的建设提上了日程。经营类游戏就必须如此,随着游戏的深入进行,有更多方面的因素要玩者考虑,培养一个人的经营头脑和整体规划能力。在积累了较多资金后,玩者还可以通过投资一些其它行业,如饭店、航空公司等,提高资金积累速度。只要挣够十亿元财产,即可成为名附其实的矿业大亨,游戏正常结束。总之,《矿》是一款不错的经营模拟策略游戏,喜爱此类型游戏的玩者不妨试试,国内自己制作的经营模拟游戏也很好。

Hot News

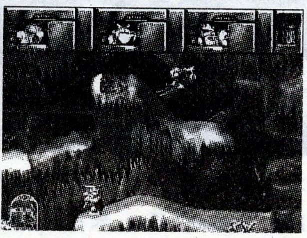
1、据国外非专业游戏新闻 homepage 报道,CAPCOM 有可能考虑将在 PS 上大受欢迎的《BioHazard》移植到 Win95,但是还没有得到确实消息。

2、日本 Bandai 公司目前正在为 Win95 制作一款机器人的游戏 -《超级机器人传说》,曾在超任游戏《超级机器人大战》系列中登场的机器人们将会出现。

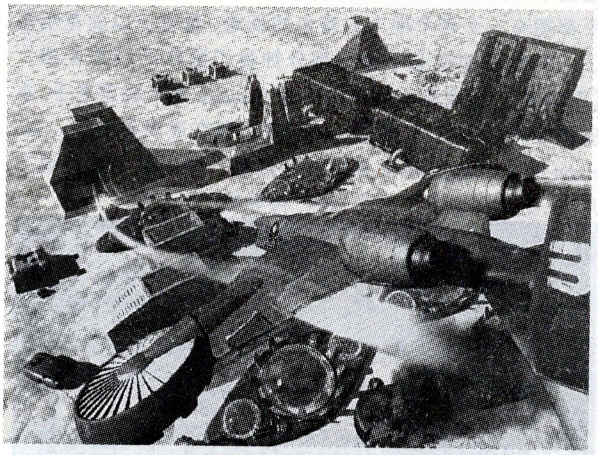


3、很久以前 Interplay 发行的《The Lost Viking》曾红极一时,最近其续作将要发行,名为《Norse by Norsewest - The Return of The Lost Vikings》,游戏主角新增加一只火龙与一只类似狼的小动物,人物与场景全部以 3D 制作,正式版将是 CD。





4、《M.A.X》是 Interplay 正在开发的一款称之为同步回合制的未来战争策略游戏。但是什么是同步回合制呢?



5、id Software 终于找到了新的总裁 - Todd Hollenshad,原 id 的市场部策划。

感谢智冠(北京)公司张志宏先生提供资料

责编/软体动物 题图/郑州 朱卫强

三国志之官渡

编者按：今年夏天，本刊付社长访问香港时，曾将北京前导软件公司制作的SLG游戏《三国志之管渡》光碟赠与《GAME 通信》杂志社，以便香港同仁批评指正。不料今年十月出版的杂志第十五期附录《GAME POST》竟登出了评论文章，对该游戏大加赞扬，甚至有"比 KOEI(光荣)那么多年的三国系列更出色"的谬奖。这种赞扬当然有对国产游戏奖后进之意，不过仍旧使我们非常高兴，因为我们看到了希望。下面摘要刊登这篇文章（为了保持原文的味道，只对少数字句做了修改）。



中国万岁！中国万岁！笔者所讲的并非中国在奥运勇夺了几多面奥运金牌，或者赞扬中国在保卫知识产权方面作出过的努力，而是一只由中国国内同胞出产的精彩游戏——古代战争策略游戏系列"三国"之一"官渡"面世了！

大家不要以为这只国货游戏的品质效果劣等，事实证明这只游戏除了旁白由国语讲出，字体又用简体字外，其余一切都令人满意，其实，用国语及简体字更有真实的效果啦！大家可能没有机会见到游戏的包装，那么就让笔者讲一下吧！游戏的封面似一个录影带的盒，配有一幅古中国的插图，颜色平淡，而盒内有一部封面设计成像武功秘芨的说明书，给笔者一种古色古香的中国味道，除此之外，当然不少了安装游戏的光碟一只。

在开始游戏之前，笔者想先考考大家什么叫二十兆字节，是不是想爆头也想不到呢!!哈哈，等我告诉你们吧！其实这是代表游戏硬体的需求，20MB 的意思，除此之外，游戏需要 386 或以上的机种，不过是要用视窗 95 作为作业系统！(用 386 行视窗 95?)，记忆全就要 8M，光碟机就没有特别需求，倍速就用得啦！忘记了一件事，说明书清楚讲明一定要正确完成安装视窗 95 简体中文版才可以。



游戏的背景是公元 200 年的东汉末年，主要是涉及曹操及袁绍之间的冲突。游戏内全部都配有真人发声，非常迫真；更有真人的画面配合你所行的指令，千军万马的场面，随时出现！一只游戏竟然收录了这些场面，实在是难得一见，除了画面特出之外，其他各方面也做得十分好，可以说比 KOEI 那么多年的三国系列更出色，在指挥指令方面有很多有用的选择，便如隐蔽行军、夜袭、伏击等等。游戏能够做到这几点，全因为它的地图设计，绝对能够反影真实情况，你或者电脑可以同时间向多个要塞发动攻击，行军，甚至在城外驻札来达到威吓的目的，总之地图的设计肯定是出色！

如果两方交接，战事一触即发，八阵图的阵形随时出现，你可使用的攻击方法和防守方法其多，你可以用梯去爬城墙，或者建地道，目的只是令对手手足无措！防守也可以用落石，推梯等方法还以颜色！最重要的还是所有事都是第一时间进行，亦即是话，你可能要打理多过一场的战事！非常正，而且有弹性！

游戏内可以说是完全滑鼠控制，有一种视窗介面的感觉，所以可以一手持冷饮，一手控游戏。

讲了那么多好处，该说说缺点啦！用简体字可能初时会令人不习惯，有繁体字版就好得多了；另外，控制也与 KOEI 的不同，所以要花更多时间去上手。游戏重点放在官渡身上，可扮演的角色只有两个；另外一些烦琐事务，例如耕田、经商等也消失了，不过可能这是好事。

责编/软体动物

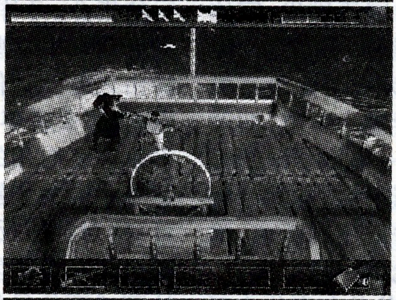
制作公司：ADELINE
发行公司：Activision（欧美）
VIRGIN （亚洲）
类型：3D.ACT＋AVG
容量：480MB
硬件要求：486DX2/66，8MRAM，2XCDROM
出品日期：1996.7.26

《时空游侠》小说攻略（下）

五、CONQUISTADORS（探险者之旅）

LEVEL 1：我悄悄地爬上船尾，拔起甲板上插着的一把利剑，正在这时，掌舵的大副抽剑进逼过来，击剑吗？这可是我的强项！“嗒—嗒！镗！”两把剑身 相撞爆出点点火星，我左右晃动，突然一个弓步前刺撂倒了他。一颗子弹呼啸着贴耳而过，好险！我找到那个放冷枪的水手结果了他，得到手枪。走下楼梯，又干掉一个手持长斧的武士，拿起斧子我跨入楼梯间的屋子，却原来是位小姐的闺房，“哈哈！”邪恶的笑声中她抽剑而起，我可不想占这个便宜，换上击剑，先让你三招，紧接着一连串组合刺削击倒了她。门口的桅杆有些古怪，试一试，哈！果然爬上了眺望台，干掉那名水手！刚下楼梯便受到左右两侧枪手的伏击，一番激斗冲下楼梯，不意一头栽入舱面上的天窗，在狭小的舱房内击毙一名持斧者后来到喷泉边。走上甲板，又有人在放黑枪，愤怒之下我劈倒了他。走上船头，两名持斧武士围了过来，我不敢轻敌，力斩二敌于斧下。随着视线的推移，船长挺剑屹立船头，我抽剑而上，与其公平决斗！这简直就是一场精彩的击剑比赛，还是我技高一筹，他倒地而亡。凭栏而望，波光鳞鳞，港口已近在咫尺，可是我又不得不再度汇入时间的洪流之中……







LEVEL 2：恍惚中已置身于热带丛林，“啾！”一支吹管箭飞射而来，我侧身避过，却发现两个部落人满怀敌意的目光，击倒他们后从一人身上得到木棒。眼前的金字塔形建筑不禁使人想起了玛雅文明，难道这竟是古代遗迹？突然一个部落人猿猴般地攀缘而下，接着背后及门洞中又钻出两个，我猛地向背后那个扑了过去，他使的原来是钢爪！采取各个击破的战术，我走进遗迹，在隔间里又击毙了一个钢爪手，来到广场，忽然四周涌来一群剧毒的黑蜘蛛，我不敢怠慢，一棒一个收拾了它们。再杀掉一个钢爪手，我沿着右侧狭长的通道来到洞口，隔着两个断崖望见喷泉，不禁倒吸了一口凉气！先下手为强，我一箭吹出，对面那个吹箭手哼也没哼就一头栽下了悬崖。精心计算好距离，接连两跳跃过断崖，存储后又倒纵回来，不觉已是一身冷汗。（注：若无把握，可放弃之！）回到广场后穿过缺口，“呼！”什么东西迎面扑来，定睛一看却是个肋生“双翼”的人飞脚踹来，而另一个仍在左侧高墙上晒太阳呢，我没费多少力气就解决了他们。通过左侧洞口进入石室，杀掉一持棒者，于石柱后可见能量块。出门左行在台阶上干掉另一名持棒者，刚要迈步而过，猛然前脚一空！幸亏惊觉得早及时收步，向下望去不觉毛骨悚然，那正是深不见底的断崖！奋力越过深渊再干掉持棒者，跳过断开的台阶，又遭到钢爪手的阻击，我机智地紧贴着左侧墙壁，引诱他背对悬崖，只一棒就把他打了下去。进入拱形石门后惊喜地看到广场右侧刚好有个喷泉！随着视线的推移，眼前出现了一个祭台，上面仰卧着一名白袍女子，在她身侧红衣祭司正举起一把染血的匕首！我一个箭步冲了上去，他随即放下手中的祭品挥舞匕首迎了上来，当然倒在剑下。不意那名被拯救的女子竟也跳下祭台扑了过来，原来是个圈套！我愤然击毙了她。前面是两个石洞，先进入左侧那个，在瓦罐下发现了能量块及吹管箭。右侧的石洞却是个死胡同，无意中触摸了一下墙壁，一扇暗门应声而开，眼前出现了一个巨大的宫殿！大殿尽头矗立着三个宝座，看来这是部落首领所在了。似乎察觉到什么，两侧座位上的女子站起进逼过来，面对她们翻转的腿法和令人促不及防的袖剑，我毫无惧色，以最快的速度结束了战斗。首领却出人意料的冷静，直待我冲上台阶这才缓缓起身，我可没给他一丝喘息的机会，一通乱剑就把他送上了西天。坐上中央的宝座，它却缓缓向上升去，来到一个圆形宫殿，又是两个翼人袭来，混战中我无意踏上机关，旁边墙壁出现了一具梯子，攀至顶层，铁门上下分开，呈现在眼前的似乎是个古观象台！？大祭司放下望远镜走了过来，这家伙戴着黄金面具，使的……似乎是通臂拳？！我无心与其纠缠，掏出手枪两下就撂倒了他，毕竟实力太悬殊了。环顾四周，还是那架天文望远镜最引人注目，它正对着什么呢？我凝神看去，那里似乎正是遥远的未来……

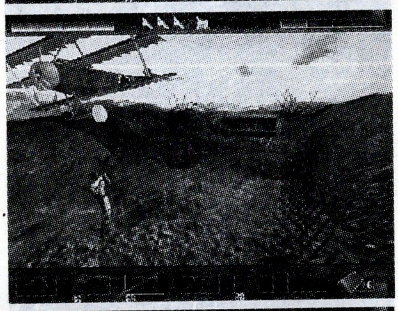
六、WILD WEST（美国西部）

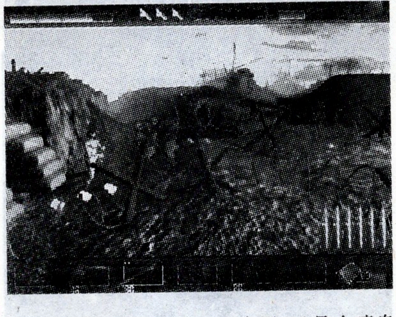
LEVEL 1：“嗯，这是哪里？”呼啸的风声、高大的围栏……怎么这样象西部片里的场景？门口一个牛仔正抱膝打盹，我上前欲打听一下，谁知他掏枪就射！无奈两脚就干掉了他。拾起手枪，刚要举步入镇，远处一牛仔跃马奔来，我见他来者不善，举枪瞄准，不料这小子一下马就是个花滚闪了过去！接着就是开枪还击，子弹在我脚下激起团团火花，哇！真过瘾！撂倒了他，还蛮有西部英雄的感觉呢。紧跟着左侧房顶上又出现了两个枪手！登时打得我手忙脚乱，先收拾掉左侧的那个，这时子弹却打光了！幸好在酒吧左侧的木桶下捡到了子弹！倒纵出来，终于干掉了剩下的一个，“这下可安全了！”我拾起那个骑马牛仔的两只枪，走进酒吧，干掉顽抗的老板，又得到双管猎枪！不意刚出门就遭到阻击，我隐身柱后，挥枪击毙了马车后的敌人，又干掉了一名从对面走廊袭来的牛仔后步入回廊，这时一位长裙曳地的小姐撑伞而出，娉娉袅袅地走来，直觉告诉我右侧似乎有什么重要东西，我退下台阶，转身右行，果然是个喷泉！车轮下有子弹，小屋内有电池。回到原路，眼前的淑女竟瞬间变成了杀手，惊愕之下我却又忍俊不尽，她的枪法太差了！我左躲右闪把她戏耍了个够，刚想还击，却见她调头就跑，哈哈！原来没子弹了！真是的，且放她一马吧。前方是个十字路口，一股不祥的预感使我改变了行进方式，我一跃而过！“当！”子弹贴脊而过，好险！刹那间我已看清是个彪形大汉，换上长枪击毙了他，得到了来复枪！拐出长廊，在仓库的木棚下得到子弹，抬头却发现上面的窗口内有人活动，紧接着一支雷管扔了下来，我急忙侧身躲开，再跃回就拾到了它，如法炮制得

到五支。回敬了他一个，哪知整个仓房竟轰然倒下。我踏着废墟，躲过掉落的梁木，来到山道边，"嗖—咚！"一支雕翎箭钉在了身侧的柱子上，兀自颤动不止，印第安人！我换上来复枪，顺势望去，果然，左侧山坡上出现了四个手持弓箭的家伙，一枪一个收拾了他们，又干掉了名投掷雷管的杀手，我走进矿洞，难道这就是西部淘金热？啊哈，脚下竟有一包雷管！

LEVEL 2：穿过矿洞，干掉抡镐扑来的矿工，我一头钻进右上角的小屋，转身又解决掉一个，啊哈，宝贝还真不少！隔着残缺的板墙望去，外面似乎有什么人在跳动。我摸出板房，试一试雷管的威力，乖乖！前面坑内的两个印第安人被炸得粉身碎骨。又打死一名在山脚处偷袭的枪手；再干掉名印第安人，前方山道上的巨石后又闪出一名杀手，小心他的雷管！不觉走入山谷，红棕色的砂岩、横亘的天生桥……透露出一股粗犷之美。目光所及，左侧山崖上一名印第安人正四处张望，被我几枪就送回了老家。又干掉右侧的另一名了望者，枪声惊动了一头雄鹰，这时我忽觉头顶一黑，急忙闪开，"嘭！"一块巨石坠落脚边。钻进拐角处的矿洞，刚好是个喷泉，我一枪击毙了里面那名矿工，却引发了一场小规模的塌方！心惊胆战地退至洞口，收拾掉拦路的枪手，拾起他遗下的双枪！路至尽头，旁边是一辆破旧的马车，我刚想走近，却感到背后一股浓重的杀气，回身一看，四名装束各异的枪手不声不响地围了上来！几乎就在同时，我一个花滚闪过子弹，举起双枪连连点射，几个回合后他们便先后倒了下去。强忍着伤痛，我打开马车前的木箱，一股巨大的引力竟然把我整个拽了进去……







七、MODERN WARS(现代战争)

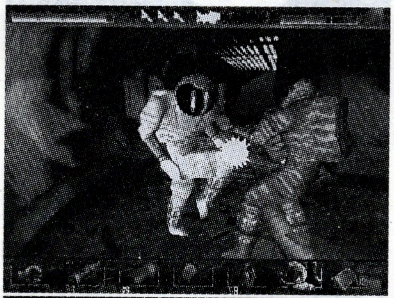
LEVEL 1：木箱再度打开，却发现自己置身于地下掩体中，昏黄的油灯下一名军官正在伏案观图，我悄悄地摸上去，近身格斗击毙了他，得到手枪，从武器来看似乎正是第一次世界大战期间！洞口突然冲进一名勤务兵，被我几枪撂倒，拾起长枪走出掩体，原来是条战壕，远处枪声不断，一声异常的尖啸传来，炮弹！我及时卧倒，"哐！"右侧的石壁崩塌了一大片。刚跑两步，又是一发炮弹飞来，这里可真够危险的，在尽头我找到了一包手雷。进入掩体，干掉两名士兵，正是一个喷泉。爬出坑洞，硝烟弥漫中两名士兵围了上来，一场白刃战我连毙二敌，再干掉废弃坦克后偷袭的军官，身后却又扑来两个送死鬼，解决掉他们后我才松了一口气。"嗡……"一架双翼机迎面俯冲而来，机枪扫射激起一溜溜火花！看咱俩谁厉害！我端起步枪静候时机，终于它一头栽下来炸了个空中开花。收拾掉前方大坑内的两名士兵，绕过铁丝网我向前冲去，"哒哒哒！"碉堡内的机枪怒吼起来，冒着呼啸而来的子弹，我跃进弹坑，略加思索，摸出手雷掷了出去，爆炸撕开了一道缺口，两名红衣士兵跌跌撞撞地从碉堡里冲出来，却又倒在我的枪下，回想起先前身着灰衣的士兵，才明白自己正置身于两军交战的分界线上！我急于穿越火线，在拐角处却迎头撞上巡逻队，击毙这三名敌人和另一个守卫在碉堡门口的士兵，冲了进去，又干掉个昏睡的家伙，正是个喷泉。干掉前面断墙后的伏兵，我冲进一个院落，杀死两名自左侧扑来的士兵，才发现他们分属两方部队！这可真是一场混战。闪过从谷仓上扔下的手雷，沿梯子爬上二层，击毙了那个家伙。回到院子，前方墙后又有人偷袭，我敏捷地躲过顺势两枪解决了他。面前是一个广场，中央的喷水池已经干涸，左右开弓干掉两名士兵，我跳进车厢拿到加命，又击毙了两名从楼内冲出的敌人，我小心翼翼地进入左侧残破不堪的二层小楼，果不其然，屋里又有两个敌人，其中还有名军官，杀掉他们后搜查一下柜台。走入地下室却空无一人，我拿起桌子上的酒瓶一饮而尽……

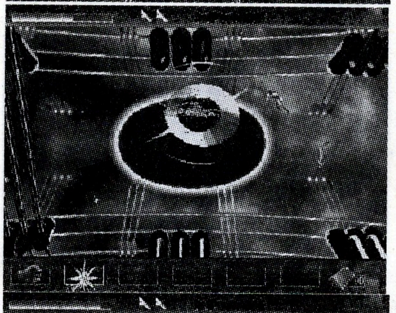
LEVEL 2：空中弥漫的铅灰色硝烟、倒塌的水泥建筑、远处断续的枪声、呼啸而过的F-22喷气式战斗机，风卷过地上的一张照片，似乎只有那上面的人们仍在开心地笑着……我掀盖而起，爬上地面，周围的景象使人感觉好象回到了十九世纪八十年代的贝鲁特？一条狼狗温顺地卧在面前，这时一个流浪汉幽灵般地从汽车后面闪出来，接着他端起冲锋枪就是一通扫射！我沉着地解决了他。对面的水泥工事里突然冒出三名身着迷彩的特种兵，我拾起冲锋枪干掉了他们，又杀掉另一名偷袭的士兵，奇怪，他们怎么还用一战时期的老式手枪呢？那条狗却走过来在我脚边亲热地挨挨蹭蹭，我心念一动，跟着它进入工事，狗却在屋角刨着什么，上前一看原来是子弹！按下红色的按钮，出门又根据狗的指引找到能量，这时拦路的护栏已升起，我步入桥头。这座水泥吊桥的尽头是三道砂袋工事，有埋伏！那后面三名士兵突然出现向我交叉射击，其中竟有火箭弹！我勇猛地突破了这道防线，缴获了火箭筒！再干掉桥架边拦截我的火箭手和流浪汉，随同狗一起冲下地道。这里原来是个地铁站，墙上竟隐约可见TIMECO的壁画。杀掉一个瘸子和叼烟卷的大胖子，前面正是喷泉。转身却见两个大汉从后扑来，一个还没走近就倒在我的枪下，另外那个扔下个手雷向上就跑，可惜旋即也死猪般地躺倒在台阶上。走过人行天桥，正想搜索拐角处的废汽车，一名流浪汉扑了过来，那条狗却令人惊奇地扑上去撕咬，为了防止误伤，我连忙换上步枪，很快解决了他。断裂的铁桥下又杀掉两名阿拉伯人和一个流浪汉，我冲过大坑。两名阿拉伯人驾驶吉普自街头驶来，没等他们站稳脚跟，我一通手雷子弹大餐就送其见了真主。前方十字街头干掉偷袭的火箭手和士兵，又击毙了从二楼阳台向我射击的阿拉伯人，随狗左拐进入小屋，又是个喷泉。回到街头，在汽车旁又击毙一名对面楼洞里偷袭的狙击手，我冲进一座破败的建筑，又从断墙处穿出，接连跳过两条细小的引爆线，眼前竟似是个巨大的广场，一座宏伟的神殿矗立中央。干掉两个踏滑板的崩克，我走向神殿，然而一瞬间却发现自己已陷入了包围，三名士兵呈品字型把我围在当中！在冲锋枪的狂扫下他们是那样的弱不禁风，可我的爱犬却在三只猎狗的围攻中倒了下去。终极BOSS出现了，竟是辆M1A2坦克！小心它的炮弹和枪机，满怀悲愤的我举起火箭筒，四五个回合后它就在剧烈的爆炸声中毁灭了。"嘟嘟！"远处传来铃声，我走进破烂的电话厅，摘下话机……

八、FUTURE(未来)

LEVEL 1：从传送台上站起身来，我顺手拾起一把奇形怪状的手枪，门左侧的计算机下有物品。触摸墙上的按钮，钢门应声而开，不料刚进入通道就遭到激光的袭击，我持枪还击，红色的激光束纵横往来，两架机器人禁不住冲击，先后栽下了平台。一名女杀

手持利刃从天而降，我空手与之公平决斗，几个漂亮的飞腿把她逼下了深渊，沿路左拐正是电池所在。走上台阶，右侧大门自动开启，先干掉传送台上那名手持多管机枪的机器人，再毙掉迎面的家伙，得到机枪，哇，可真够沉的！往里正是喷泉。走上铁网桥，眼前景象骤然开朗，这时两名身着喷气服的飞人飘浮而来，我换上机枪，追踪扫射将其击落，而余下那个见势不妙便一溜烟似地逃走了。右侧的高架桥上再干掉名机器人守卫，我进入升降机，按下控制键，电梯缓缓下降，却骤然而停，又一名女杀手纵身攻来，她手持双刃，尤其是腿法极其凌厉！我在角落里找到弹药，两梭子就解决了她，并拿到飞轮。周围越来越暗，电梯再度悬停，我凝神戒备，果然右侧出现一台双足龟形机器，它的激光速射炮可真够受的，我冲上去挥舞飞轮近身而搏，这架机器于巨响中倒下。终于到达底层，我沿着舷梯躲过机枪的射击，冲上前去干掉了它。不理会两名飞人的干扰，举起机枪对准飘浮的球形炸弹就是一通狂扫！剧烈的爆炸重创了一名袋鼠形怪物，再补上几下飞轮，它也一命归西。狭窄的通道上再收拾掉一个龟形机器人，我冲进停机坪。几梭子解决掉对面的那名机枪手，剩下一个就好办了。我从左侧扶梯爬上飞船，向船头奔去。船体起动了！它缓缓转了个身，在日光与雪峰的掩映下，猛然向无底的深渊冲了下去……







LEVEL 2：强烈的探照灯光下，飞船跌跌撞撞地降落在机库旁，我刚走下舷梯，"吱！"一只貌似老鼠的怪物惊叫着飞奔而去，"胆小鬼！"哪知它很快领着另两只鼠怪气势汹汹地杀了回来，我赶忙钻进右角的小屋，把住门口，一个个地解决了它们，椅子下可找到手雷。出门右行，拐角处一架双足龟形机器人拦住了去路，我只用了两颗手雷就把它炸散了架。我进入一个筒状通道，顶上闪烁变幻的灯光散发着诡异的气息，果然从上面跃下一只巨鼠怪，而通道那一边一头袋鼠怪正在观望，良机莫失！我抓紧时间收拾掉眼前的这只，待那只反应过来却已经晚了。突然对面的墙壁轰然炸开，一只龟形机器正在开火，瞅准时机，我又赏了它两枚手雷。穿过通道，却没有了去路，我按下角落里的控制键，两扇钢门同时洞开！先进入右侧的房间，意外地发现一套宇航服！而里面则是个喷泉。再继续前行，一个身着蓝色宇航服、状如僵尸的家伙摇摇晃晃地走来，这小子飞踹挺厉害，还会装死！可仍旧不是我飞轮的对手。在甬道里抵挡住两只鼠怪和一名宇航员的联手进攻，我干净利落地解决了他们。通道尽头，干掉另一只鼠怪，我用手雷炸开大门，冲出去又击毙了个宇航员，来到拐角处，对面钢门中又冲出名身着绿衣的家伙，看样子象个头头，先送他两颗手雷再说！屋内电脑有些古怪。拐弯处是个明亮的拱形通道，我一通手雷就把两只鼠怪连同后面那台龟形机器一同送上了天，甬道衔接处有喷泉，角落里藏着手雷。经过长长的金属高架桥，前方是个控制台，按下触摸键，地面一个圆形平台缓缓升起，那上面是只半机械的巨鼠，口中的激光令人防不胜防，可这家伙对手雷抗性实在太低了，不一会儿就被炸得粉身碎骨。换上宇航服，深吸了口气，我按下操作台背后的控制键，一股强烈的气流使我冲天而起！随着拱形天窗的开启，我消失在无尽的宇宙中……

九、BEYOND TIME(时间边缘)

遥望广袤的大地，竟然是复杂的集成电路板，难道这里是电脑的内部？没有功夫细想，脚下的时间信息流在飞快地消逝，稍一迟疑便有坠落深渊的危险！我避开断层，冷静地跳过两个大缺口（注意一定要等到场景切换的近前再跳跃！否则后果不堪设想。），奔跑一段又是接连三跃，纵身向芯片投去……穿过环环相扣的通道，落入一个石柱围绕的广场，眼前一头红色电子熊正在张牙舞爪，我施展身手，竟发觉自己已是轻功高手，左右前后翻纵直搞得它眼花缭乱、怒吼连连，且看我的佛山无影腿！一声惨叫，它化作碎片消失了……地面开始下陷，我被卷入回廊中，直到抓住地上的栏杆才稳住身形，原来脚下是金光耀眼的网格！一只绿色的电子恶魔猛扑过来，这家伙还会发射星芒呢。从环绕飞行的星芒状物中得到武器，灵巧的闪避加上准确的射击，我干掉了恶魔，网格却也随之整个解体……我头下脚上地重重摔在地上，抬头却见一女子被两道环形电子圈所困，似乎已然昏迷，那是ANNE！"你对她做了什么！"我怒吼着冲向那头电子巨鼠，它倒了下去，她却清醒过来，无言之中我俩深情地互相凝视着……

一条凶恶的红蓝色电子鲨鱼在芯片中央游弋着，四周无可依托，两人飘浮在空中。面对强敌，我的心中却无比温暖，因为ANNE就在背后紧紧抱着我。"无论如何也要保护她！"拾起星芒，我开始与可恶的终极病毒进行最后的决斗！它狡猾地避开攻击，却去袭击她，这下可激怒了我，星芒连连射出，鲨体爆发出耀眼的弧光！十几个回合后它终于在爆炸中毁灭了。

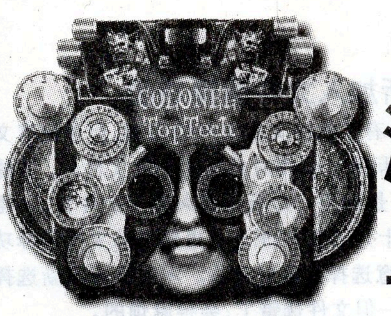
巨大的光球逐渐缩小乃至消失，我恢复了知觉，发现自己又回到了大厅，横了一眼垂头丧气的博士，我急忙奔向座椅内刚刚清醒的ANNE，两颗心从来没有象现在这样地渴望相互贴近……未来依旧是美好的，而那穿越时空的疯狂之旅却已永远深深地印在我的脑海里……

后记：游戏中注意有几点，一是场景不可回转，所以一定要搜索利落某个区域再前进；二是凡接近后某处发出"啊……"的赞美诗般的声音，则必有隐藏宝物，限于篇幅笔者大部从略，另外隐藏房间也尚有不少，玩家可细心寻找；三是向前跳跃时要一直按住上键才是远跳，切记。

评述：TIME COMMANDO全程动画流畅无比，三维格斗动作华丽细致，CD音质的音乐音效声声入耳，武器多而不乱，连上子弹这样的细微动作都表现得淋漓尽致。相比之下，笔者还是喜欢用刀剑这类冷兵器格斗，其华丽的动作不下于斗神传！此外敌人的AI也着实不低，当头一次看到对手防住我的进攻而抓住空档凶狠还击时，我真是大吃一惊。更令人刮目相看的是其每次进入，随你的表现不同，情节会有少许变化，比如在欧洲古堡那一仗，我曾经引逗两名重甲武士互斗起来！真刀真枪打得还蛮激烈的，趁其两败俱伤之际集中攻击一个，出人意料的是另一名武士却依旧向其进攻，结果竟变成我俩以二敌一的局面！个中精细微妙之处，不溶入这个精彩的世界是无法体会得到的。

最后提醒大家，爆机后是大段时装表演式的游戏角色登场亮相，所有的制作人员都将与之一一对号入座，真是幽默得很，可不要SKIP过去呦。

文/天津 孟杰 责编/软体动物



NG的游戏修改工具



责编/软体动物

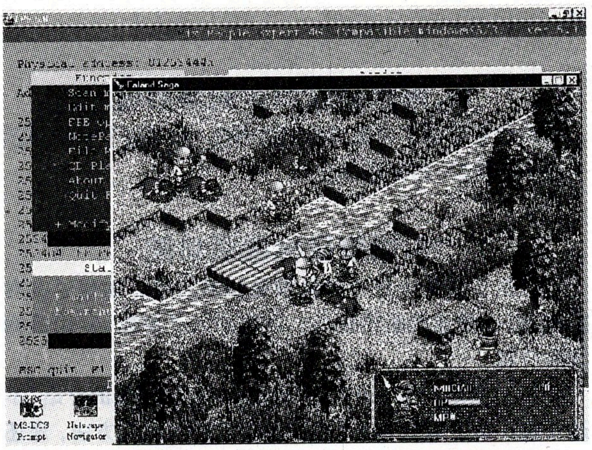
我是TT上校,TT是TopTechnology的缩写,也就是尖端科技。在这个栏目里我将给大家介绍一些软件,这些软件可不是象ARJ那样的大众软件,而是一些最新奇的、最不可思议的和一些玩internet必备的软件。这次先介绍目前最热门的游戏修改工具--整人专家5.0

标题中说的NG不是指拍电影时的No Good,也不是指SNK的Neo·Geo,而是指我们常说的次世代Next Generation。懂行的朋友一定也看出来了,这里所指的次世代是指新的操作系统Windows95,而不是SS或PS。对!叫整人专家(以下简称FPE)5.0是NG的游戏修改工具就是因为它支持Windows95与Windows 3.X。新版的FPE除保留了原4.1版的一些强大功能外,这次新增加了不少新的功能,如果您现在还没有买一套FPE5.0的话,那请先看一下本文,可能看完之后您就后动心买一套了。

新版FPE增加和增强了十多数功能,旧有的功能我想大家一定早已熟悉,所以这次只介绍新增与增强的部分。

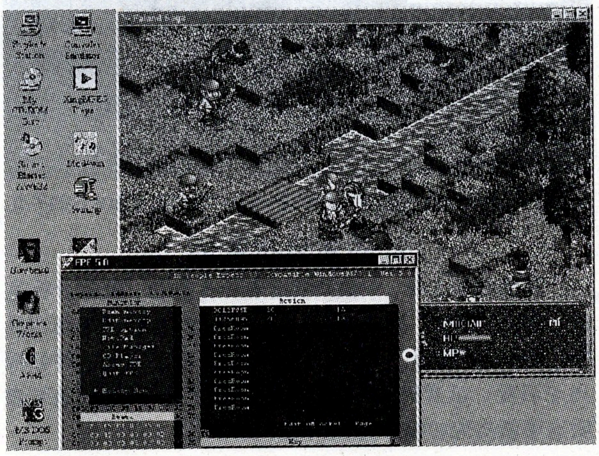
1、支持多种操作系统

这是一个最令人激动的改进。Windows95已经问世一年多了,only for win95的游戏越来越多了,尤其许多游戏厂商借助Direct X的强劲功能,在win95上推出了许多很



▲分析《古大陆传说》主角的生命值

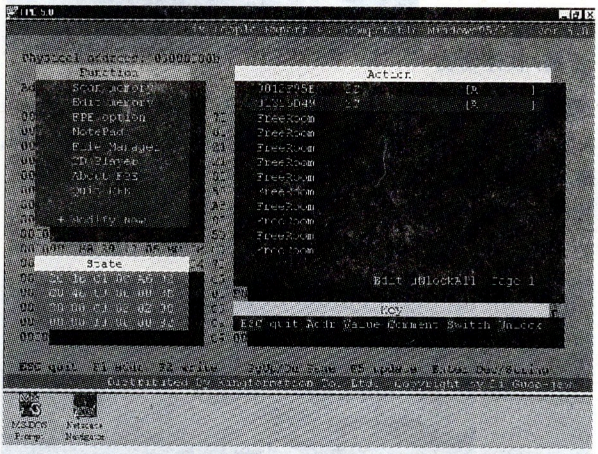
棒的动作游戏。原本在DOS中,对付许多游戏用FPE 4.1,GW之类的工具修改易如反掌,但是在win95中就几乎没有用武之地了。然而,FPE 5.0则是第一个支持win95的动态游戏修改工具,此外,FPE 5.0还支持DOS 7.0、Windows 3.X、Windows/V(其实Win/V与Windows 3.X根本是一回事)、DOS/V。笔者为测试其是否为吹牛,在不同的系统上找了一些游戏做试验。在Windows95中,笔者以TGL公司的《Farland SEGA》(《古大陆传说》)为试验体,这是一个只



▲在Win95下激活FPE只需切换一下窗口

支持日文win95的45度场景角色策略游戏,玩起来有点象超任的《皇家骑士团》,画面为640X480 256色。由于win95是一个支持多任务系统,所以调用FPE只是窗口间的切换,根本不会出现花屏或死机现象(除非电脑有问题)。试分析三名主角的生命值都很轻松地得到了结果。也许是软件发展得太快了,原本笔者想找一个比较具有代表性的windows 3.X的游戏作测试,但实在是找不出来,也想到了用“扫雷”来试验,可惜编辑部中的windows3.X中全没有“扫雷”,笔者朋友也都不爱玩“扫雷”,只好作罢。在DOS 7.0中,笔者想来个一箭双雕,顺便也测验一下FPE5.0对游戏机模拟器的效果。测验对象为MegaDrive的模拟器GenEm0.17,游戏为《终极真人快打3》,结果是一次便成功的分析出生命值。对于以前已经支持的Dos 5.0-6.22和DOS/V,笔者只随便找了几个最新的游戏,如《QUAKE》《小沙弥》《金庸群侠传》《太阁立志传2》等,经测试都没有问题。不过以上的测试并不代表FPE5.0已经完美无缺了,其实对于修改win95/3.1的游戏还是有限的,因为一但游戏用到虚拟内存,数据转换到硬盘上时,FPE就无法跟踪扫描数据了。常玩win95游戏的朋友一定知道,除非内存很

多（可能至少 64 兆才行），否则很少有游戏会不用硬盘作虚拟内存。笔者后来又用《蚯蚓战士 win95》和《Cold Shadow》两个游戏再做测试（那种一启动就会让电脑很痛苦的游戏根本都不考虑），结果两次测试都失败了（不排除笔者 FPE 使用不当的可能）。看来 FPE5.0 虽然已经是最强的游戏修改工具了（不包括 Soft－Ice 等专业调试工具），但如果有可能，还是需要增加的。



▲由于 Win95 自身的功能，所以 FPE 在 win95 中的界面与 DOS 中的不同

2、多重分析能力

以前用 4.1 时，一次只能分析一个数值，要想分析生命、法力、经验、金钱，就必须经过 4 次分析才能达到目的。而 5.0 则增加了多重分析的能力，能够最多同时分析 16 个目标。笔者测试时最多同时分析了七个目标，结果表明这项新功能的确十分强大且十分有用。

3、增加超强低级扫描功能

旧版 FPE 的低级扫描只有“?”“+”“－”三个描述符号，这次新加了“!”“++”“－－”，大大增加了低级扫描的效率。

4、提高扫描速度

扫描数据的速度比旧版有所加快，为玩家们节省了不少时间。而且扫描时还可以随时中断和继续。

5、加大扫描范围

手册上说明可扫描高达 4GB 的内存，不过笔者实在是没有机会做这样的测试。

6、增加 CD 播放器

如果您在玩一个各方面都不错，就是音乐与音效很烂的非光盘游戏时，很想找张音乐 CD 来放放，可是您的光驱面板上没有放音键怎么办？退出游戏，播放 CD，再进入游戏，看起来很省事，但是如果还想选曲加换听其它 CD 怎么办？没关系，FPE 5.0 新增加的 CD 播放器功能完全解决了这些问题。

7、新加入文件选择功能

旧版的 FPE 已有了阅读文本文件的功能，但是没有文件选择功能，这样玩家在使用时必需先记住文件名，才能在游戏时阅读。可是如果一时玩得高兴忘了文件名，还得退出游戏再去找，十分不便。FPE 5.0 里新加的文件选择功能，使玩家能够随意选择要看的文件。不过没有重新选择其它文件的功能，一但文件选错了，会很麻烦的。

8、新的界面

FPE 5.0 的界面有了很大的改动，将表格、内存列表重新整合，增加了一个内容窗口，和将全部可能地址一次存入表格的〖A〗ll 键。

9、表格功能增加

内存表格的功能读取、存储、编辑等功能有所改进，并且表格增加到 39 个。

10、内存编辑功能增强

内存编辑的功能增强了，增加了一些新的，比较实用的功能。

11、增加 GPE 功能

FPE 内带的 GPE 是一个不错的抓图工具，新版中增加了连续抓图数到三百多个，而且还可以抓文字模式的画面，并且用 SPE 转换成普通文本文件。不过文字模式的画面应该可以有选择的转换成 .gif 文件或普通文本，象笔者本想将 FPE 5.0 驻留后的画面抓下来放到文章里使用，结果只能转成黑底白字的文本。希望今后的新版里能有改进。

12、增强对显示卡的兼容性

虽然是增强了对显示卡的兼容性，但是对于有些显示卡还是不兼容，还有待改进。

13、增强鼠标激活功能

修正了旧版中对于键盘和鼠标的问题，加强了在有 EMM386 时键盘的激活能力，还新加入了参数 M4 的鼠标激活功能

以上便是 FPE 5.0 的新增功能与增加功能的介绍，不过要想真正了解到 FPE 5.0 的全部功能与使用方法，您还是要买一套正版的 FPE 5.0，因为手册中不仅教您如何使用 FPE 5.0，还教您不少修改游戏时常用的小技巧和一些情况特殊的游戏的修改方法。如果您有修改游戏的习惯，用 FPE 5.0 是最好不过的了，好好利用吧！

PC 秘技 秘技 PC

Chaos Overlord TEST:YES

开始新游戏时输入以下名字：

SMGHUBBLE 可以看到其它指派的位置
SMGKICKASS 可以得到 5 个 ground zero
SMGMILD 每个雇来的人都是完全医疗过的。

Gender Wars TEST:YES

存盘时以 BUY A PLAYSTATION 为存储名，可以不死及子弹无数。

Harvester TEST:NO

NICK － 满血
BRUCE － 无敌
DUSTIN － 跳到第一关
BOSTON STRANGLER － 跳到第二关
HELTER SKELTER － 跳到第三关
CHARLES MANSON － 跳到最后一关
MURDERER － 超级枪
SON OF SAM － 超级物品

Hellbender TEST:YES

IMPUMPD 所有武器
URDEAD # 得到第 # 号武器
TOTLPWR 加满能量
MAXMEUP 外壳加满
AUNTEM # 跳关（1－8）
IMSTUCK 跳到下一关

Death Rally TEST:YES

在比赛中

DRAB ＝ 不死
DREAD ＝ 无限子弹
DRINK ＝ 给火箭油
DRAG ＝ 无限火箭推进
DRUG ＝ 蘑菇效果（画面会扭曲）

在赛后

DROOL ＝给 5000000 元
DRAW ＝ 给 1000 元
DROP ＝ 降 10 点
DRIVE ＝升 10 点(正式版才有效)

用为 Duke Nukem 名字可以使用 Duke Nukem 进行游戏

War Wind TEST:YES

在游戏中按下回车，然后输入：

!the sun also rises ＝ 关闭“Fog of War”
!golden boy ＝ 白给 5000 个资源
!pump an arhn ＝ 加满名誉值

Mechwarrior 2: Mercenaries TEST:NO

按住 Control－Alt－Shift 然后输入

superfunkicalifragisexy ＝ 无敌
iseenfireandiseenrain ＝ 无限子弹
ooohhhlilaaalllaaa ＝ 热追踪
itsdabooomb ＝ 锁定目标自毁
crazysexycool ＝ 无限喷气背包
inmybeautifulballoon ＝ 加喷气背包
likethecomstarbaby ＝ 自动完成任务
ontimeeverytime ＝ 时间压缩键开启
antijolt ＝ 时间扩张开启
bubbleboy ＝ Bounding spheres
beholdmyglory ＝ Imfree－eye 模式开启
tmdflashyflashy ＝ AutoGrouping 开启
walkthisway ＝ 让敌人跟着你的瞄准十字标走

Shattered Steel TEST:NO

在游戏中按回车键，然后输入：

SMITE － 摧毁目标
CAPONE － 产生友好的护卫 runner
HENCHMAN － 产生敌人
GONZALES － 加速
RAGNAROK － 从 runner 中弹出
FNORD － 给玩者 210mm
RATSNEST － 给 Md laser
DINGLEBERRY － 给 Hv laser
KWAHAMOT － 给 Rd missiles
FISHHEADS － 给 IR missiles
BUMSAUCE － 给 Hrpd laser
NAPALMINTHEMORNING － 给 a napalm
EATMYSHORTS － 给 mortar
KICKSOMEBUTT － 给 H plas
BIGONES － 给 70mm
PYROTEK － 给 Pyrotek
DOGAN － 给 120mm
TINKERBELL － 给 nova
CHERNOBYL － 给 nuke
CURVEDLINES － 给 50mm
HARDCODE － 给 30mm
STOOL － 给地雷
NUMBERCHANGER － 给 R 地雷
TELEPORT － 从炮火地区传送出去
IMOUTTAHERE － 完成任务

责编 / *PsychoPsychic*

秘技天地　方偏　技秘

主持人:风马

MJ JI TIAN DI

风马,中风的马……

——又一读者

●秘技

SS　格斗之蛇　FP 4

看不见的墙壁: 在 TRAINING MODE 中,选 COMMAND LIST 一项,画面左下角会有招术指令的显示。这时选 EXIT 退出,用提示的指令出招。如操作正确则有音效及"OK"字样出现,表示这一招你出对了。只要通关一次之后,再在上述模式中完成 300 个出招练习(必须成功,即有 OK 字样出现),就可以在白色字样的 OPTION 选项中,发现叫做 WALL DISP 的选择,将此选择关闭的话(OFF),在对战中场地四周的墙壁就全看不见了,但却还在起作用。

SS　黑暗救世主　FP 6

可以操纵敌方角色: 首先要将游戏的五个剧情全部打通,然后在读取进度时读取任意一个有五颗黄色五角星的进度,并接上副把;这样在游戏中用 2P 手柄即可操纵敌方角色了。其操纵方法与操纵主角相同,也可以使用必杀技。

显示键盘: 在标题画面中进入 SOUND TEST 画面,同时按 XYZ 三键,画面下方即出现一长长的键盘。当你欣赏游戏音乐时,键盘会随着音符来显示按键。

SFC　模拟城市 LIMIT　FP 5

八倍速模式: 在地图画面中,同时按住 2P 手柄的 AB 两键,时间的流逝会比平常快八倍。

剧情结束: 在地图画面中,先按住 2P 手柄的 X、L 两键,再按 A 键,则可立即通过该剧情,通过八个剧情后便可欣赏通关画面了。

接关 99 次: 在资源画面中,就是有太阳和水库的画面中,先按住 2P 手柄的 Y、R、START 三键,再按 B 键,则可将 CREDIT 数增至 99。

SS　梦幻模拟战Ⅲ　FP 6

选关法: 在 LORD 画面中,将光标对准任一记录(除去第一个),再顺序按右、X、左、Y、A,成功的话即可任意选关。

音乐欣赏: 在标题画面有"PRESS START BUTTON"字样显是时,顺序按 Z、A、Y、左、X、右、C,成功的话即可欣赏游戏中的全部音乐及音效了。

●偏方

MD　梦幻之星Ⅳ　FP 3

部分组合技:

热炎:大火炎**ラつオイエ**+光束炮**フレアショット**

未名技①:法伦的特技**ハイバジヤス**+斯林的特技**タンドレ**

未名技②:斯林的魔法**バタ**+通灵师希丝的特技**タンドレ**

某些组合技中的魔法是可以替代的,如组成冰龙卷或火龙卷的魔法**ザン**可以用特技**ヒエン**(斯林等)来替代;还有些组合技的排列顺序是固定的。

北京　诸葛亮　刘磊

(编者按:以上第一条由诸葛亮(是真名吗?)提供的;其它由刘磊提供,只是未写组合技的名字。这两名玩友将获本期赠刊。)

MD/SFC　霸王传　FP 5

无赖破城公式: 笼城战时,敌兵又多、城防又高,如何速战呢?下面一法,即令你攻无不克:派特殊武将若干名(若干名=敌城防÷10+1~2 名备用武将)、杂兵 100 人、配上 100%的军马去攻敌城;此时,敌城防每次下降 10 点左右,己方武将被捕,但等城破后,"规"则下降,被捕武将将重新回来,还能捕获该城的足轻。此法成功率 98%。

福州　曹利

MD　亚克士传奇　FP 7

选关密码:

第二关 EAAAAIACRN
EAUAAIACBB
FAIAAIABJW
DAYAAIACBE

第三关 KABIAIAESB
KCQYAIAHCC
KBIIAIAHSJ
KC2QAIAGSG

第四关 KZE CHTI J1W
KEUGTKILTY
KTKEDQQIDZ
KQ2ENRS K1V

第五关 KOECH1MN2I
KZTESQINEU
KQK DEYOPUN
KQ2BK2SPE5

第六关 K2EEEYIQVH
KOUCUZITVE
KSMBEY YR3S
KR2BMO2RNP

第七关 KZEEAYIVWF
KOSERYIVWF
KSJEAYYW4T
KRZEK2YWOQ

第八关 K1EF BOIOPQ
KOSER2I15O
KSJEEOY1X4
KTZEK2ZIXY

本密码从第 3 关,生命格即为最高,秘决是在第 2 关反复消灭敌人,这样每积累一万分便会增添一个生命格。若想选关双打,1P 和 2P 各选一行密码即可并肩作战。

内蒙赤峰　陈志强

MD　迅雷行动Ⅱ　FP 7

中难密码:

2、KSEOA　3、AOEOO
4、AFEOU　5、EKEOC
6、SSELZ　7、KFEPI
8、HSEPL　9、HKEPP
10、BKEOE

高难密码:

1、RISKY　2、OSEPF
3、COEXP　4、OSEOZ
5、OFEOP　6、IFEOX
7、XSEPX　8、JSEPE
9、PFELL　10、JFEPJ

本游戏只有玩高难度爆机才能看到真正结局。

内蒙赤峰　陈志强

MD/SFC　大航海时代Ⅱ　FP 1

关于女神像及臼炮: 经过笔者不懈努力终于找到一条得到女神像和臼炮的办法:把任何港口的工业值投资到 1000,商业值越高越好;然后去教堂"寄付",寄付越多越好,起码要到

20%；然后去算命、算人生运，如果出现“幸运をお持ちのようだわ……”的字样，到船厂里选“改造”一项，再选“船首像”，如出现“今日は掘出し物か眠つてるせ”的字样，则可买价值40500的“天使像”，选“武装”则可造“キヤロネート”炮，就是传说中的“臼炮”吧！该炮射程远威力大、海战等级高，甲板水手多的话可将该炮威力提升至极点，甚至可以一炮将耐久度为90的威尼斯炮舰击沉。若“寄付”再多点，算命时出现“をんという强运かしら……”字样，则可造出价值50000的女神像。建造“天使像”、“女神像”、“臼炮”也有运气存在，每天多去几次定可买到，一般来说最重要的是算命时是否会出现上述字样，而这又受寄付值影响。另外，在汉堡建造这些东西比较容易。

上海　吴剑勇

FC　脱狱Ⅱ　FP 7

无敌法：此法只在当前关有效，过关后需再次依法施行。进入游戏画面，找到一处可以加武器或血格的地方，但此时不要去加，也不要对敌人进行攻击，而是接受敌人的攻击。当主角只剩一滴血时，在要加的武器旁边跳跃接受攻击，要让主角的尸体倒在要加的武器上，如果成功，主角将重新站立起来，敌人的任何攻击都会失去作用。但注意不要掉入沟里，此法不好掌握，要多试几次。

穿墙法：只适用原装手柄。进入游戏画面，让主角来至一高墙处，同时按住连发B键和前方向键向高墙内前进，如果成功，主角便会钻入高墙内。此法也要多试几次，当主角钻入高墙内直至不能前进时，这时再同时按住连发A键，有时会一直往上跳跃，有时会钻入幕内，这时关尾的飞机便会出来将主角接走进入下一大关，非常有趣。

内蒙赤峰　陈志强

FC　龙珠ZⅡ　FP 5

获超强HP、BE法：首先全体人员要满体力，记录一次；接着用“助”（布尔玛或丹迪）补充体力，会有许多不知名的人等待补充。用光标向右找，直到出现BE为满值或HP、BE为999或无限的人为止；给其中一人补HP、BE，等退回到移动画面后（一定要等到自动退出），队伍中打头的人HP、BE会上升至三万多，但不可以补体力。

北京　诸葛亮

（编者按：过去××营中一光吃不干的人（营长?），现在“风景线”中有一点儿动静的诸葛亮，你好！做为民族智慧的化身，你怎么也会有那么多问题呀！《吞食天地Ⅱ》的攻略“94典藏”中有，你可以去看呀！而你说象《圣剑传说3》那样的流程式攻略欣赏性太差了，而象《DQVI》那样的剧情攻略才又好看又实用。这正是让编辑为难之处。页码所限，怎么做才能又好看又实用又不占太多篇幅，这是最需功力之处，也是最麻烦的。明年杂志居然不能增加页码，是因为印刷厂装订线的缘故，恐怕攻略一时还不会有太大的篇幅去登。这样，实用与好看就要象勇者的力量与魔力一样有高必有低了。记得有位读者曾说过《圣剑3》攻略只用五页就将流程、魔法、特技、转职、道具等都登出来了，很了不起！你看，这截然不同的两种对待攻略的态度，真是让编辑们煞费苦心呀！其实，无论攻略的形式如何，好看抑或实用、抑或又好看又实用——也就是攻略的质量，只要是玩该游戏的人一定心知肚明。象我这种现在依靠攻略而“生存”于“界”中的人，碰到了令我凭添麻烦的攻略，也会象你一样骂街的。）

FC　英雄列传　FP 5

使敌人消失的方法：在移动画面中，敌人出现时，拖动屏幕使敌人身体一半露在画面中，按住SELECT键后用身体去碰画面上的敌人，此时画面会闪动一下，敌人就消失了。

穿墙法：遇到不能通过的地形时，按住SELECT键向画面另一端移动，画面停止后，放开SELECT键，会被弹出去，从而一举穿过原来不能通过的地形。

显示头像法：游戏结束后，会转换到介绍该游戏设计制作人员画面。此时，同时按住1P的A键和B键，这些工作人员的头像就会出现。

接关法：回到标题画面时，按START键二次，就接上了。

湖南常德　李凯

FC　半熟英雄　FP 5

音乐选择：标题画面时，同时按住1P手柄A键和B键，然后放开B键，再按B键；放开A键，再按A键；放开B键，再按B键；放开A键，再按右，放开B键，再按右。然后用十字键上下选曲，左右选择音响效果。

用怪物打仗：地图画面时，同时按住1P手柄A键和B键，然后放开B键再按B键；放开A键，再按A键；放开B键，再按B键，放天A键，再按上；放开B键再按上。这样，就会有怪物出去打仗。

提高移动速度：地图画面时，同时按住1P手柄A键和B键，然后放开B键，再按B键；放开A键，再按A键；放开B键，再按B键；放开A键，按下；放开B键按下。这样，士兵就会用很快的速度移动。

观战法：地图画面时，同时按住操纵器的A键和B键，然后，放开B键，再按B键；放开A键，再按A键；放开B键，再按B键；放开A键，按住左方；放开B键，按住左右。

湖南常德　李凯

（编者按：李凯，你说风马这个名字非常别扭，说我为什么不叫“乱马”或“藏马”？我想，这正如你既不叫“喔凯”，也不叫“锁子连环凯（铠）”一样（玩笑）。总之，名字就是名字嘛。）

SFC　SD铁球大作战　FP 7

选关密码：

第二关	8708	第三关	5408
第四关	7706	第五关	7403
第六关	5725	第七关	5465

杭州　佳明

SFC　实况世界足球2　FP 8

无赖射门：在前场获得任意足或角球时，若有一方换人，镜头会转向场边，但此刻仍可射门，乘乱捅进去！若碰上对方换守门员，哈……

江苏扬州　刘刚

SFC　忍者龙剑传·巴　FP 7

选关密码：一代：第一关LXAYAX，第二关AXXRYA，第三关XYBRLX，第四关BRABYY，第五关XAYXLL，第六关RYRLAX；二代：第一关AABXYR，第二关XLRBBA，第三关LYBARR，第四关ALXYYB，第五关RAABXL，第六关BBXYAL；三代：第一关BYRLXA，第二关ARRYAL，第三关LBRYLY，第四关RRBAYX，第五关YABXRX，第六关BXXAXY，第七关XRXYYL。

广州　蔡勇

SFC　圣剑传说3　FP 7

巧获宝箱：将敌人打倒后，在敌人倒下的地方会有EXP显示。当打倒某一伙的最后一个敌人后，在EXP未消失前迅速在EXP附近上下或左右来回奔跑，不要让己方人员碰到EXP，这样做会有80%的可能性出现宝箱。

辽宁锦州　孟祥博

(编者按:孟玩友问如何将超任碟机变为48M。方法有两种:一为在32M基础上再加16M扩充。二为直接购买48M的碟机,风马即采用第一种方法。而超任光碟机首要作用不是复制节目,做私人用的话主要还是以直接玩游戏为目的,但必须接在相应的超任磁碟机上。如果你有一个叫TSF2.EXE的执行文件,更可以用一根并口线将碟机直接连在计算机的光驱上,就不用专用的光碟机来读取光盘中的数据了。以上限于博士Ⅵ或Ⅶ碟机。)

SFC 鬼神童子 FP 6

获得99条命:在第一关第一个舞台,破坏最右面的墓冢,之后出现山丘,从山丘左下角到右下角,反复九次以上,回到出发点右面阴影处隐藏房间,把出现的墓冢破坏,取得出现的宝物后,可得99条命。

选超高难度:在标题画面中,选Config中的Music,选听009、005、001、009四项,光标会变成蓝色。这样开始游戏,则难度变为极高。

北京　赵丹

SFC 神秘的约柜 FP 5

舞台后的宝箱:首先通过沙之世界的GUNBOSS号甲板上发生的事情,然后取得デッキブラシ,去风之世界的加邦尼公馆的二楼,在舞台的裂缝前站立,使用デッキブラシ在裂缝中摩擦,则会出现一个洞穴,进入可找到三个宝箱。

能穿过墙壁的狼:通过童话世界,取得"暗之约柜",到城市地下的狼面前选しらべる,则狼向前走,反复多次,最后狼可穿过眼前的墙壁。

裸体的国王:进行到童话世界时,向城里走去,站在右面洞穴之前,使用水之约柜,会显示国王裸体的讯息。

北京　赵丹

(编者按:JORDAN,你好!你的中英文名字同时占了两位名人:飞人和演员,真是太棒了!但飞人加演员不是等于马戏团里表演那种颤慄高空秋千的人吗?……以上是玩笑。你问"草雉剑"的事为什么找我,而不去找专门的栏目?对于历史的东西我不太清楚,不能给你详尽的答复,也许"人间五十年"会在后几期中有说吧!但我也稍稍了解一点,草雉剑——实际上"雉"字应有草字头,但方正字库中没这个字,为了方便就用这个吧——是日本上古时期留下的三件神器之一,样子呈蛇状,另两件分别是八尺勾玉和神镜。)

ARC 真·侍魂 FP 6

忍者的无赖打法:选用忍者将对手打倒之后,立即跑到对方跟前,趁对方起身前跳起,在跳到最高点之前按重斩(中斩也可以),在落地之前对方正起身,他必然采取防御姿势;由于你出刀较早,所以落地时已完成收刀动作,刚落地就拉前按中斩,即可将对手摔在原地,然后又可以再用此招,直到胜利。此法对任何人物均有效,包括BOSS。其他人物,只要时机掌握得好,同样适用。

四川江油　安安　胡海峰　付英

ARC 光明使者(LIGHT BRINGER) FP 5

高台取宝法:第三关第二节(取右下方道路),消灭屋中的两只狼人(注意不要损坏屋中的石柱、木箱),举起墙角的木箱,跳上石柱,用箱搭成一个四阶天梯,就可以跳上右侧的高台了,上面有四个宝箱,内有大量武器装备、宝物、防具和法宝。

河南郑州　HLM

ARC 天外魔境真传 FP 7

增加必杀技杀伤力法:选用八云,先使用白虎(↓↓+A)将敌人击退、然后退到角落里使用飞扇(跳起后按A+B)阻敌,待魔法槽蓄满后,引敌人过来。待其靠近后跳过对手,反身将其挤入死角,立刻使出鸣神(↓↓+B),对手一般会挡住,这时必杀技对其的伤害程度会是击中他的三到四倍。该秘技成功率达90%。

河南郑州　HLM

ARC 世界英雄PERFECT FP 7

简单选用NEO·DIO:用正常的方法选用NEO·DIO必须要求手法高明,而以下办法虽属偏门,但却既简单又实用。在选人画面中,按住BC,然后从上开始转摇杆,只要快速遥4~7圈,便可选用NEO·DIO了。

简单选用袖珍人物:此法仍为非正式的偏门方法。在选定角色后,同样狂摇几圈,并同时快速按A、B、C、D四键,一定要快,如此对战时就可使用袖珍人物了。但用袖珍人物战斗是非常困难的,因为攻防力都很弱。

贵州遵义　黄河

(编者按:偏门秘技往往比正式的秘技要好用,打"街霸"瞎搓有时也能胜,就是这个道理,总之能灵活变通就好。但这位从革命圣地来的黄河玩友,在提供了两条秘技之后,又写下了两条祝语:愿你痴痴呆呆马马虎虎一辈子!这到底是祝愿?还是祝怨呀!……)

ARC 真·侍魂 FP 4

霸王丸的超级天霸封神斩:奥义烈震斩(→↓↘+C)接天霸封神斩(↘←↙↓↘→←↓↙+BC)是一条非常重要的指令,虽操作较复杂,但熟练掌握后,可发挥天霸封神斩的最大威力。例如霸王丸对王虎时,先使用奥义烈震斩,王虎会习惯性地原地猛锤地面。当他未举起石柱时,紧接上的天霸封神斩可令王虎饱尝其乱出招的苦果,体力仅剩五分之一,而普通的天霸封神斩最多只能减对手二分之一的体力。此法还适用于半藏、牙神、花讽院、罗将神等人。

四川重庆　彦彦

(编者按:这位彦彦玩友是一位聋哑人,但他与广大玩友一样热爱我们的TV GAME,并且是个不大不小的高手。彦彦,很高兴你能给我们投稿,如果我们的工作能为你在电玩和生活上带来更多的快乐,我们将更加高兴。)

ARC 双截龙 FP 6

巧打两名最终BOSS:对付DUKE时选用Burnov,在角落里蹲下并在按轻拳就能破坏Duke所有的地面攻击。建议最好将操纵杆放在反方向的斜下位置,这样即使偶尔按键不够快而没有封住对手的攻击也不至于遭受重创。当然对于Duke的空中攻击还得用站防。当Burnov的超必杀值积满时,要在Duke离自己距离较远且在地面上时使用,他会百分之一百的使出一招普通的前冲型必杀技相对抗,其结果自然是以卵击石。反复如此便能轻易胜出。对付SHUKO选用Abobo,在战斗开始后不要动操纵杆,连接重攻击键即可。这样Abobo就会挥舞双拳向Shuko,而Shuko也会自动凑上来挨揍。由于此招在两人距离较近时使用效果才好,所以当Shuko昏迷时不要使用会拉开距离的必杀技或摔技。否则那时他联绵不断的跟踪火球、贴地火球会让即便拥有透"波"攻击必杀技的Abobo也会大败而归的。(以上两则偏方在好几个难度上均试过并成功)

杭州　佳明

古人云时光如白驹过隙，96年转瞬之间便过去了。杂志办得好与坏，读者心中自有一本账。做编辑的辛苦，也不足为外人道。所谓如鱼在水，冷暖自知。九六年杂志共奉送给读者4张4开的大彩页，举办了有5万读者参加的首届电子游戏有奖知识竞赛，应该说是“食蟹”第一人吧。今年又编写了两本书，即差强人意的《'95典藏本》和年底即将面世的《'96格斗天书》，算是可以“塞责”了。其实依无类看，杂志最大的收获不在于出了几本杂志，几本书，赚了几块钱，真正值得珍惜的还是广大读者对杂志的信任和支持。这是我们用真诚、汗水和无私奉献换来的无价之宝。

当然，我们的所作与读者的期望还相差甚远，这不是客气话。许多读者要求我们出游戏挂历，游戏招贴，各种游戏专辑、游戏画册、开发各种附加产品，开游戏机商店……。谢谢大家的信任，我们太渺小了。

因近日忙于编写《'96格斗天书》，97年的工作安排，还没有研究。从大局上讲，有两方面明显的不足需加以改进。一、杂志做为一本科普刊物应加强对科技知识的宣传，加大科技含量。二、加强对国产游戏的宣传和扶植。虽然杂志为《三国·官渡》的制作投资了18万元，尽了自己的微薄之力。但总体讲，对国产游戏的宣传力度不够。这一点引起不少读者中肯的批评。

许多读者(99%以上)抱怨他们的来信如石沉大海，连宝贵的只言片语也收不到。这一点请读者原谅，小编们太忙了，实在没有精力一一回覆大家的问题。但有一点应该向大家讲清楚，杂志有专人负责来信，并将信分类送有关人员手里。可以说，没有一封信是没有过目或没有处理过的。不然就不会有秘技偏方，闯关族的家，大墙画廊……

上期我说邮购5万人次无纠纷，话说得太满。话音刚落就有读者来信质问：我六月份汇款邮购，到现在还没收到书，怎么无纠纷？在此向这几位读者致歉。你们的信已交发行部处理，其他有类似情况的读者请来信告状，有苦诉苦，有冤诉冤。一年将尽，总该对大家有个满意的交待。

许多读者很关心《世嘉专辑》的出版。现在告诉大家：预计明年三月底，四月初出版。至于出1本还是2本，因涉及成本与诸多问题，目前还未最后决定。

《电子游戏文化丛书》引起许多读者的兴趣。电子游戏做为一种文化现象，在国内还介绍甚少，出版《丛书》也有为电子游戏正名的意思在里面。本社已与台湾及日本方面签订正式版权转让合同。第一批预定三本书：《任天堂的阴谋》、《世嘉大战略》、《任天堂对索尼》(暂定名)，估计明年春节前面世。

本期结稿时，北京市面上第一本所谓的《'96典藏本》终于露面了。嘻嘻嘻……

《'96格斗天书》将于十二月底向全国发行，请读者睁大眼睛，提高警惕。“阶级斗争很复杂啊！”

闯关族的家

这是个注重感情的栏目，你的喜怒哀乐、恩怨情仇、批评建议、疑难困惑都可以倾注在这里。

主持人：无类

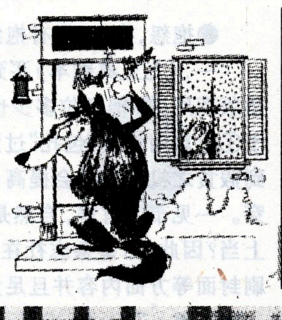
●第十期“闯关族的家”中北京占星术那篇文章中有这样一段话“因为这时玩家手里都普遍有铁”。“铁”？不知是编辑部准备开一个废铁收购站，还是此人比较幽默(希望贵刊错字不断的毛病不要再出现了)。　　邢台　胡建伟

■无类按：有几位读者来信批评杂志将钱误写成“铁”。许多会心的读者可能已经笑了。这当然是一个误解。不过这误解确实提出一个问题：杂志如何尽可能照应新老读者，使大家都享受幽默而不是误会。

●有一件事不吐不快：贵刊为何将《秘技宝典》的售价一降再降？其实不用说，众玩友心里都知道《秘技宝典》卖得并不好，恐怕连编辑们也没想到《宝典》并没有得到玩友的认同。其实，我还是很喜欢“秘技宝典”这本书的，虽然它的趣味性、观赏性稍稍逊色了些。但实用性极强，这一点不经过长期的使用是不会发觉的。我觉得：就象学生不能没有字典一样，一个GAME迷也绝不应没有《秘技宝典》。买卡前我就要参考一下《宝典》对它的评价如何，玩卡时又要去查《宝典》看看有何秘技。《秘技》简直成了我的朋友。所以，我想对全国的玩友们说：“别小看《秘技宝典》，对一个GAME迷而言，它确实是一本非常实用的工具书。”

上海　刘轶

●翻开新的第10期《电子游戏软件》，我的心情顿时激动起来。增加了全新的彩页，太棒了！杂志社果然是名不虚传，旧病复发，不用费我们“闯关族”一分钱便增加了彩页，精神可嘉！翻翻手中保存的以前的《电子游戏软件》杂志，回想起杂志社这两年来为我们所做的一切：是谁首先增加彩页和页码；是谁在纸价猛涨的情况下主动降低涨价率；是谁一心办刊不做“商人”；是谁真心切意的为广大闯关族着想，是《电子游戏软件》！是为了我国电子游戏事业的那些辛辛苦苦在耕耘的人们。从《94典藏本》到《95典藏本》，从增黑白内文到彩页，哪样不是包含了你们的款款真情！联想起某些杂志的高额利润和—



些以书代刊“杂志”的粗编滥造，你们付出的的确太多了。也许有人会说：“无商不奸，杂志社那有不赚钱的，他们这是舍小求大！”不错！赔本的生意没人做，赚钱固可，但是只要是适可而止的赚，是真心的为大众服务而赚，我们是宁愿被“赚”而无悔。在这一点上，《电子游戏软件》杂志社的确做到“为人民服务死而无憾了”。 **长沙 苏旅**

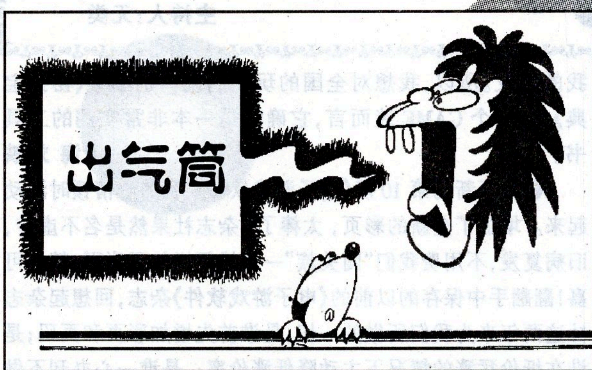
■无类按：我们很少登这类“戴高帽”的来信，以免引起读者的反感，因为好歹自在人心。从苏旅来信的其他部分看，是位懂行而又苛刻的读者，对本刊一直持冷峻而严厉的批评目光。所以得到苏旅读者的好评，小编们确有一份辛苦一年后的快慰。不过这封来信也给小编们出了一道难题：盛名之下，其实难副。正象一位读者说的：“好景有多久，好花能常开吗？”

●社会对电子游戏的成见很深，贵刊应利用自己的影响，一方面引导游戏者，学与玩兼顾，尤其不可偏废学业；另一方面做些宣传工作，树立电子游戏作为娱乐的健康、积极的形象。我认为到目前，这些工作贵刊做得是不够的。

我是今年考入华中理工大学的北方学生。上高二时，我就因为沉溺于游戏而在学习上很被动。高三封刀一年，才恢复了元气。否认电子游戏对学生的消极影响是不客观的。如何处理好学与玩的关系，使之相互促进，恐怕贵刊是有责任指导读者中的学生的，“莫以善小而不为”啊。

武汉 WP

●专业杂志应多向玩友介绍一些关于购买各类主机与软体时应注意的问题，比如如何识别假冒产品，如何识别主机不同时期的各种版本及附送配件齐全与否等等。对电玩市场也可起到一定的监督作用。不要让玩友们心爱的游戏机出了事才急急忙忙地去讨教龙哥。 **杭州 王越**



●抱怨，抱怨，只有抱怨，本人的怨情早已蓄满。

一、《九五典藏本》买到了盗版货虽说不当怪诸位，是盗版商所为。但各位多少也有“助纣为虐”的罪名。原因在于①上市前将其“包扎”过紧，令我们不知卢山真面目。买到假货之机会当然会提高；②一拖再拖，令人等的望眼欲穿。一见市上有售，自然是饥不择食“买了再说”，怎能不上当？因此，希望杂志社在《96典藏本》出炉前明告大家印刷封面等方面内容并且足量供应。 **杭州 梁晔**

■无类按：接受这位玩友的“抱怨”，我们在十一期及本期都对新书作了介绍，读者可以参看。我想有条件的读者可以向杂志社邮购，既可以省钱，享受优惠，又能保证买到正版书，一举两得。另外特别声明一句，因为“鸠占鹊巢”，为避免鱼目混珠，新书已被迫改名为《'96格斗天书》。再买《96典藏本》的读者，只好自负其责。

●首先，批评一下《95典藏本》的包装。内容没的说，很精彩。气人的是前面彩页，我才翻了20多遍就全掉了，变得不好保存，让人看了很心疼。希望再出《96格斗天书》时会改正这一点，至少得能翻到千次以上再开胶才行。

最后想问一下，“秘技天地”的每个游戏后都有FP X，这是什么意思（你一定在笑我知识浅薄，况且这个问题应该去问风马），你就替他给解答了吧！这个问题是最最十万火急的呀！ **新疆 刘捷**

■无类按：FP即恶蠢值。后面的数字越高，该秘技越糟。后面的数字为0，当然是个上好的秘技啦。

●日盼夜盼盼来的第十期《电子游戏软件》真令我大失所望。我刚翻一遍，就出现了质量问题（怎么不好好把关呀！）最中间的黑白书页像秋天里的落叶一样掉了下来。（也许是秋天出的月刊吧。）这使得我茶不思，饭不香，屡寻短见（夸张是夸张，可总归心里感觉）。寻查“病因”，乃“月刊失望症”。

在这里我向诸位献上一策：下几期月刊应将彩页订在中间，以防止书页脱落，便于我们这些闯关族收藏。提到明年月刊涨价之事，可真痛心不已，仅两年便从4.5元涨到6.4元，望请三思。把价格定为6元，使我们这些囊中羞涩者用那“旧船票”再登上你那客船吧！ **株州市 沈君**

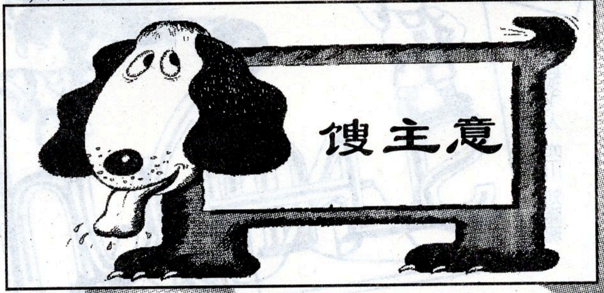
■无类按：沈君是位派出所干警，因杂志出现质量问题而患“月刊失望症”，使我们内疚好几天。请沈先生见到这期杂志后将第十期寄回退换。至于97年杂志价格因为是7月份订的，所以无法更改。我想杂志社一定会用“物超所值”回报象沈君这样囊中羞涩而又想坐船游览“风景线”的游客。

●“龙哥热线”原极精彩，近来却有变为“聋哥热线”之忧。一些问题反复回答不说，更有许多超超弱智的问题比如：SFC碟机的“中文界面”是否可以即时翻译游戏内容啦，超任碟机能否玩一张碟片容量以上的Game啦，ARC是什么啦，双战火牛是什么东西之类的，不一而足。奇怪的是龙哥回答起来居然还津津有味，乐此不疲。真不知是龙哥太逊、避重就轻还是玩家们都是菜鸟？ **人民大学 玄马**

■无类按：玄马同学的批评象泰森的一记重拳将龙哥击倒，龙哥已向主编请辞该栏目并获批准。近几期“龙哥热线”人气度有所下降。说句公道话，“龙哥热线”是个很难办的栏目，龙哥也不容易。读者天南海北，问题无边无际，水平高下不齐。龙哥也不是神仙，岂能一木支天下。明年如何办，由谁主持还未有成稿。不过有一点大致可以肯定，为方便起见，该栏目仍叫“龙哥热线”。希望是旧瓶新酒，而不是新瓶旧酒。

●见到《电子软件》第9期我十分开心，因为通知说第10期的《电软》彩页改成28页，而且价格不变。可是见了第10期内《电软》通知说97年的《电软》涨到6.40元/本，我的心一下沉了下去。我仔细的想了一下，才知道你们搞的是"先予后取"的阴谋。原来是第9期先给我们打一针"强心针"，使我们心里平衡一下，然后在第10期上提出涨价的要求。你们说我猜的对不对！ **南京 袁建荣**

■无类按：看了这封信，小编们都笑了好久。看来我们都成了"微笑的刺客"。袁先生不愧为"大策略家"。究竟是否有涨价"阴谋"我实在不知。如果有"阴谋"，主编也不会说，不然就成"阳谋"了。



●97年，贵刊将采用20页彩页，80页黑白。我仅代各位筹划一番：①20页彩页除去封面，封底还余18页。4页安排电脑；4页安排SFC；4页安排次世代主机(PS、SS、N64、3DO)；余下可安排MD游戏。②80页黑白中，将广告控制在12页以下。电脑可安排8页，海外采风可安排8页，闯关族的家增至4页，秘技偏方增至3页，三栖人栏目可开3页，龙哥热线可增至2页。2页GB游戏介绍(若是ACT类可介绍2—3个；若是RPG类应只详细介绍一个)。12页介绍SFC游戏(配合彩页内容)，6页MD游戏，15页次世代游戏。余下四页，一页为目录，2页为大墙画廊，1—2页留为通知或公告所用。若没有则可并入其他栏目。

建议在介绍格斗游戏的彩页图片下标出该招式的使用方法，使玩友们便于识别。 **新疆 杨庆**

●**建议**：除了已用做彩页的之外，想必杂志社还有不少游戏广告、宣传品、人物肖像和海报等彩画。何不编一个《GAME欣赏集》(彩页欣赏，全是如'VR战士'、'武士道列传'那样的欣赏彩页)当然书上已用过的彩页就算了。如果因彩页太多、怕定价太高，可分别上中下册或1、2、3、4册。我注意到有些页的底纹很漂亮，如史莱姆用过的"三只眼"和"娜可露露"以及风马用过的"风马"，这些底纹很漂亮，可难以看清，不妨(不是'不妨'，是'一定')也编进去。再者，现在市面上有不少动画挂历卖，杂志社也编个《GAME挂历》如何？风格嘛，可以介于动画和游戏之间。以上所说的彩图集和挂历的选材一定要(不是'最好'，是'一定'！)唯美一点，如"真人快打"和"DOOM"之流的"美式"作品还是……(省略号)了吧！ **华中理工大学 朱晓峰**

无类按：这方面的来信很多，呼吁也强烈。有些读者说，外国球星、影星的挂历，招贴满天飞，但游戏挂历，招贴却踏破铁鞋无觅处。最近SHADOW PHOENIX从香港带回一大批港台和海外的挂历、招贴、画册都很"唯美"。一些海外出版社也有意将游戏画册版权进行交易。但出版这些印刷品，一是不能违反国家相关出版法规。比如有价招贴，什么人可以出？什么手续？我们还搞不清。二是价格上，要读者能够接受。"比较无问题"的做法是随杂志附送彩色夹页，问题是杂志的钱(铁)？有限，恐怕"久病无孝子"。最重要的是夹页太小，又被折叠，便逊色许多。究竟怎样做法最可行，无类一时三刻也说不清楚，抱歉。

●建议贵刊推出光盘版，因为光盘容量大，造价低。将至今全部杂志，一张光盘可全部装下。而我辈PC友，可省去大量翻书时间。时代在前进，无纸工业前途广大，望诸编跟上时代，早作打算。

相信你也知道今年末的征订大战的激烈，贵刊这种不高不低、不雅不俗、面面俱到的文风在95年可以嘎然崛起，96年叱咤风云。但到了97年，可能将处处不讨好！为今有两条路，一是扩版，二是分流。扩版者，加大厚度，增多页码，为各种机种都留下几十页版面，继续面面俱到。但这势必要涨价，有更不落好之嫌。我以为，分流才是上策。

下面是我的分流法，可与主编研究可否。

现在的电玩大致有PC、PS、SS、MD、SFC五大主流，而FC、GB、GG都属小弟弟，大势所趋，将渐渐消亡。3DO、NG在国内的拥有量及前途均不大，可归入小弟弟之类。未来将有N64作为第6大主流。

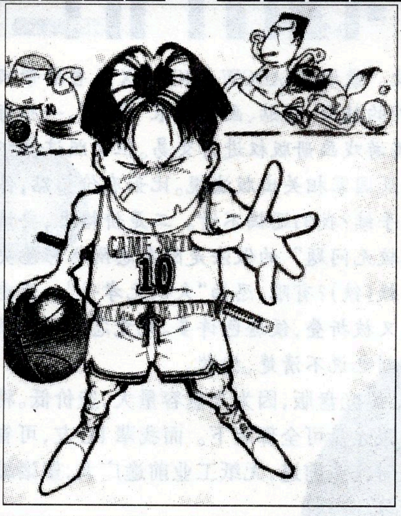
目前杂志仍照办，但以简略流程压缩PS、SS、N64、PC游戏的全攻略用地。如此，可讨好MD、SFC玩家。与此同时，每季，或不定期推出印刷精美类似94典藏本之类百页以上，30元左右之PC宝典、PS宝典、SS宝典。如此一窝多胎，分分合合，可收八面玲珑之效。

雄辩：杂志发行量，靠FC、MD、SFC支持，故以上三家应增多版面。凡家有PC、SS、PS、N64者，必属有铁之辈，可每年花百元去买攻略书。 **上海 徐长江**

●拿到第10期杂志后真是让我大喜，28页的彩页，看上去就像《'94典藏本》一样。我一连看了六遍，真过瘾。我写信的最大原因就是希望你们增加彩页。因为我看到你们97年的杂志里仅有20页彩页，这有点太少了，给人感觉不过瘾。不过说实话，贵刊的彩页在国内同类杂志里已是最多的，但比港台的全彩杂志仍差很多。贵刊完全可以把价格提到8元一本或者10元一本，我想广大玩友一定能够承受。因为能玩游戏的人一般还是有一定的"铁"的。另外希望能见到像《太空战士Ⅱ》那样的大型游戏彩页。因为像对战、RPG、SLG等游戏的彩页(一整幅的)是很难找的，我的许多同学都愿出5~10元买。 **上海医科大学 章谦**

●明年彩页增加，希望"大墙画廊"不定期办一个彩色版，使画友们能更大限度发挥他们的才能。 **北京 李勇**

■无类按：SHADOW PHOENIX似有此打算。不过还要看条件是否成熟。如何搞法还请大家出点"馊主意"。



第19期

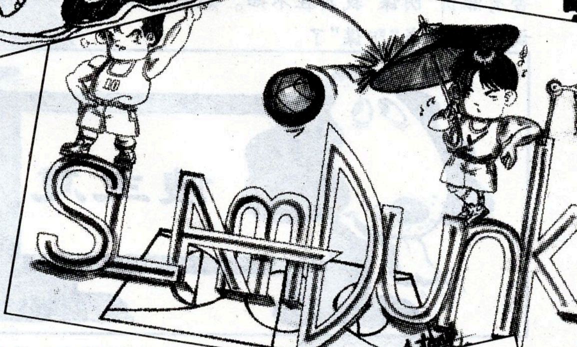
稿件尺寸104×152mm，稿件请用钢笔或碳素笔，请寄原稿，复印件不用，来稿要求有创意。图(SHADOW PHOENIX)/郑州 朱卫强

哇，好冷呀！又到了寒冷的冬天了，马上就要过年了，大家的学习成绩怎么样啊。近日画廊的信件呈直线上升，究其原因，当然是……(不说大家也知道了)。NOW向大家征集彩色画稿，奖励办法一样是赠送三期杂志，希望大家更加踊跃的上"廊"！另下次命题《幽游白书》，请大家努力，OK，行くぜ！

廊主：SHADOW PHOENIX



◀真人快打 广西 韦卫



◀篮球飞人 四川 刘隆瑰



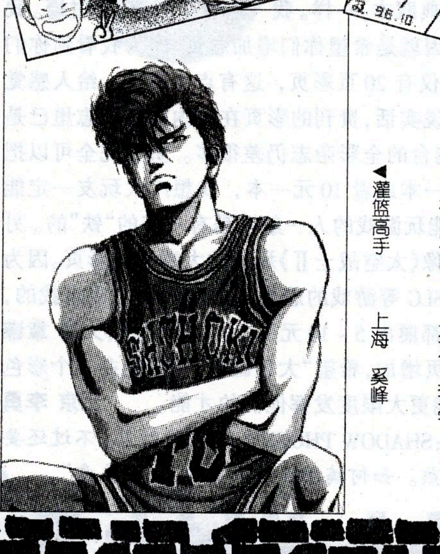
◀无题 广州 黄剑伟



◀BASKET MAN 南京 陆斌



◀樱木的无敌军团 上海 陈烨



◀灌篮高手 上海 奚峰



◀樱木军团 北京 李亮



◀谜之战士樱木 衡阳 陈钊

“人间五十年”之九

攻略比较

文/一心

玩是人的天性，而在我们周围，禁止别人玩的人很多，教会别人该怎么玩的人却很少，我们正想做一些工作。

再一次进入战国时代吧。今天，笔者以五个日本战国游戏为例，试比较它们在攻略上的不同之处。这五个游戏是光荣公司的《武将风云录》、《霸王传》、《天翔记》、SYSTEMSOFT 的《天下统一》以及狼组的《斩Ⅲ》，这些都是以日本战国时代为背景的战略仿真游戏。

《武将风云录》的题意是指日本战国时代各自称霸一方的武将，在 MD 卡带的 DEMO 中可以见到这些战国大名的介绍。可惜，游戏中除了让人爱不释手的数据或绘像，其他，所谓在历史上的叱咤风云之类的“模拟”，是根本见不到的。只有一片死气沉沉的寂静。这样的模式，与其说是 SLG 的典型，倒不如说是 SLG 的雏形，然而就是这样的雏形，一直被沿用到了现在，《霸王传》、《三国志Ⅲ》、《三国志Ⅳ》、《三国志Ⅴ》，真是可笑而又可叹。

《武将风云录》过分强调了城堡的作用，织田信长的领地尾张国，仿佛是在一个巨大的清洲城中。所以，原本在城外的农田，被搬到了城里，商业发达的城下町，也变成了城内町。商人、外交使者，足以维持与外界的联系，这样也就同时失去了走出城去的理由。甚至连织田信长的平原国家尾张都能找到金山，那么谁不愿意足不出户，便能做尽天下事呢？这是这个游戏实际思维简单的一面；无论敌人是多么强大，无论自己是多么弱小，国家与国家之间的战争，说穿了不过是两个地区之间的战争，这就重新定义了国家贫富的概念。一个国家之中，无论其他地区多贫困，只要有一个地区是富裕的，那么这个国家就是富强的。因为仅此一地就足以发起一场必胜的战争，逐一攻陷敌国的地区。而敌国无论幅员多辽阔，即使每个地区都很富裕，即使总兵力很多，只要是平均分布的，这便是弱国。这是这个游戏战略简单的一面；战争中防守的一方，可以选择野战或是守城战。确实，在历史上，野战有野战的好处，守城战有守城战的好处，但是在游戏中，“电脑君主”选择守城或野战的唯一标准，就是进攻部队是否在数量上超过己方，明明守城战可以占大便宜的，却放着城池不守，完全就是为了让玩家有机会使用秘技，这是游戏企划能力不足的一面。

游戏所谓的攻略，就是先一窝蜂地开发内政，等到金钱有富裕，在兵价最低时征兵；然后，从容地训练，从容地在便宜时购入装备；等到装备齐全，训练度 100 时，便可以从此横扫天下了。这就是所谓的战略游戏攻略的全部，无需对于天下形势的洞查能力，既不配被称为民政家，也不配被称为兵法家，甚至连计谋与外交也不必使用，这哪叫什么战国！身为君主，又究竟在模拟什么呢？

这样的一个问题，笔者在玩《霸王传》时，也不止一次地问过自己。做一个出色的民政家吗？让手下的武将一窝蜂地搞内政，傻瓜也可以嘛。那么兵法家呢？战争，既不会打得很出色，也不会糟到何种地步。计谋与外交，只有同盟破弃有使用的可能。完全就是老套。区别只是城池多了，需要进行的战斗也多了，一个国家里的经济，往往只有三分之二有心思去开发。所谓的战国乱世之“霸王”，也许是指内政开发的霸王吧。以前是建设五十分之一可以统一全国，现在只要一百五十分之一就可以了。

笔者见过一套廿四本的日本《国民历史》，其中铃根一先生著的《战国乱世》中，把桶狭间到安土筑城这一段织田信长领地的迅速扩张称为“飞翔”，这应该也能解释《天翔记》取名的原由。《天翔记》，笔者曾说过其达到了《信长野望》的顶峰，但是整个《信长野望》，从好几个角度来看，没有一部是值得好好去玩的游戏。

到了《天翔记》，《信长野望》终于从闭塞的圈子里走了出来，内政开发已经没有致胜的效用，作战方式也已经改变，只有发动战争才是唯一的出路。这原本很好，可是又走进了另一个歧路——过多地依赖武将。《天翔记》同以前两代《信长野望》不同，《武将风云录》以及《霸王传》里的征兵，都象做饭、先烧好一锅子大米饭，需要的话，就用饭碗去添，战争时就一碗一碗地从大锅中提出，而《天翔记》里的征兵，就必须一开始就放进各种罐子里。

《天翔记》中共有五种罐子，最小的是被称为步卒头的一种罐子。游戏的全部花样，就在于每位战国大名手下各种装兵的罐子的数量、质量、容量不同，这一点才是各大名之间军事力量的不同之处。第一个舞台剧本中，大内氏之所以强大，原因只有一个，那就是他麾下的罐子在全国是最多的；南部氏在奥州称霸，原因也只有一个，因为南部晴政是一个质量好而又容量大的罐子；织田家，在前三个剧本中没有发展，而在第四个年代无坚不摧，与其说是掌握了全国四分之一的土地，倒不如说是掌握了全国四分之一的罐子。游戏的攻略，完全是围绕罐子展开的。

值得指出的是，游戏制作者认为偏重武将是该游戏的特点，那是完全可以的，但是为了区别每一只罐子的质量与容量，把人物数据弄得如此繁琐，并不见得使游戏更好玩，这样不但使游戏在设定各项数据时发生了混乱，而且在运算这些数据时也陷入了混乱。

《天翔记》的设计结构混乱，攻略结构也很混乱，这些混乱完全是没有必要的，因为游戏攻略完全只落到一点上，那就是罐子。不要厌弃麻烦，且把脑力劳动转化为体力劳动，尽快地把罐子填满，这就是游戏的攻略。

《天下统一》的题意，即是当时战国大名的口号。从游戏的攻略上来看，是目前唯一的一部以战略的眼光来指导攻略的游戏，其他 SLG 的攻略，都是胡闹。《天下统一》明确自己的位置，所定的目标，明确清晰。因此，游戏的设计也显得明确清晰，而游戏的攻略，游戏者始终都是在下一个重要的命令。《天下统一》最大的缺点，是电脑的智能，而不是游戏的结构。

《天下统一》的风格非常鲜明。《天下统一》全部的资金，粮食都以残高表示，这一点，实际上更符合当时的历史，黄金货币的流通，应在丰臣秀吉执政以后。光荣公司的作品，兵价是比较昂贵的，然而《天下统一》中则是便宜的廉价品。并且，《天下统一》中没有多余的训练装备，多余的东西越多，电脑的人工智能就越低，SYSTEMSOFT 似乎非常明白这一点。简化的战争，简化的战斗，简化的内政，拉大的战线，更加显出了游戏的精华。《天下统一》的攻略，只有思考，尽量做得更好。

《斩Ⅲ》，在设计上有独特之处，但是与《信长野望》系列类似的是，成功的方法过于单一，一些设计上的优点便显得微不足道了。《斩Ⅲ》实际上比《信长野望》攻略更简单，攻略的目标便在于包围，集中优势兵力包围，就是这个游戏的攻略。“斩”字所表达的武士的命运，《斩Ⅲ》中是无法表现的。

责编/北尤

蓦然回首

是旧瓶装新酒？还是新瓶装旧酒？

北京前导软件有限公司　边晓春

各位读者见到本文时，恰逢光荣公司的《三国志 V》上市一周年。虽然我很早就拿到了这部大作，但一直忙于庶务，未曾领教。前不久，我终于打通了一遍，但仍不敢写攻略、侃秘技，只从游戏设计的角度聊一点感想。

《三国志 V》确实有诸多改进。在我最为关注的战争规则中，至少有两点很成功。

其一，增加了关于阵型的规则，用不同的阵型表现部队的不同能力，使战争丰富了许多。有人甚至说，《三国志 V》主要是玩阵型。对于战棋类游戏，用一个图标表示一支部队，各部队间总要有些区别。老的套路是用兵种加以区别，《三国志 V》改用阵型。用阵型的好处很多：增加了变化以丰富游戏者的指挥手段，允许部队在战斗中学会新的阵型以满足游戏者的成就感，取消了马军而略去了筹备马匹的麻烦。

其二，发起战争时的部队调配，不再是只能从一座城池派兵进攻了，而是任何地方的我军都可在一次战争指令中应召攻击敌方的同一地点、或增援我方的同一地点。仅此一点改进，就大大增加了调配部队的自由度，同时也因为可能的敌军增援而增加了攻击方的难度。事实上，一些玩三国游戏的老手在刚拿到《三国志 V》时，就在这里吃了亏。当然，做出这样的改进是要付出代价的。那就是又回到了一员大将带若干兵的老套路中，牺牲了《三国志 IV》中灵活配置兵力的自由度。为了补偿这个代价，又加入了 RPG 风格的官阶制，经验多、勇名高的将领可能晋升官阶、带更多的兵。实现上述改进可能带来的另一个问题是时间，不可能想象从洛阳出发进攻许昌的部队与从长安出发的部队在同一天到达。因此就增加了行军时间的计算，使规则更加合理。

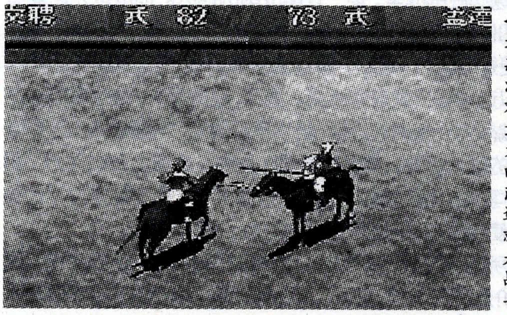
然而，这套规则仍然有矛盾之处：从长安增援洛阳的部队在 10 月 20 日回城后，如果汉中被攻击，仍然可以去增援，汉中战役仍然从 10 月 1 日开始。也就是说，该部队于同一时间在两座城市里打了仗。这显然是违背常识的，同时也违背了该游戏中“一个月只能做一件事”的规则。实际上，这也是不得以而为之。因为，如果恪守一个月只能做一件事的规则，长安的部队在增援洛阳回来后只能眼睁睁地看着近在眼前的汉中失守，也太不合理了。陷入两难境地的游戏设计者只能照顾一头了。

这就是游戏设计者的苦恼：为了实现某种改进，总要付出一些代价，然后再调整规则的其他部分以减少损失，然而这又可能带来新的问题。此时，最忌讳抡圆斧头猛砍。往往靠一个很自然很简单的想法就能解决问题。

然而上述问题却不大容易解决，因为触及到了《三国志》系列的基本规则：非实时。在非实时规则的游戏中，所有事件都是串行发生的，要描述同一时间段内的多个事件，就只能令时钟倒转。

而在实时规则的游戏中，上述问题根本就不会存在：洛阳战役于 10 月 20 日结束后，汉中战役是不会从 10 月 1 日开始的；如果两地同时发生战争，长安的援军也只能一分为二；如果汉中战役发生在洛阳战役之后，而长安的援军又已经派往洛阳，那汉中战役就可能没指望胜利了。

实时规则的合理性在于，绝对不允许时钟倒转。如果同一时间段内发生多个事件，您就会看到多场战斗同时进行、多支部队同时移动，等等。无疑，实时规则游戏更逼真、更紧张、更刺激，也更难制作。



◀这款游戏最大的改进就是战斗中的阵型系统，但也是最受褒贬之处，可惜单挑还是那么单调。

那么，《三国志》的设计者们为什么不能改变一下游戏的基本规则呢？对于实力雄厚的光荣公司来说，这本来不应该是一件难事。

《三国志》出到第五代，说来说去，还是这群人、还是这些事，总给人以新瓶装旧酒的感觉。

但是，若干年来，《三国志》系列基本框架不变，每代产品都能使人得到新的愉悦，又给人以旧瓶装新酒的感觉。

《三国志》的忠实拥护者们，是在追寻着新的惊喜呢？还是在沉醉于旧的醇厚？或者二者兼而有之？

我还是喜欢新瓶装新酒，如果这新酒比那旧酒好喝。

责编/北尤

岁末奉献



《'96格斗天书》

本书汇集近年来最流行的格斗游戏60余款。包括十大经典系列名著，三大3D格斗系列名作，20余款流行新作的特殊技、必杀技、超必杀技、隐藏技、秘技、格斗游戏史、各代人物图鉴、讲座研究、爆笑格斗漫画等。黑白内文192面，60克胶版纸。36面彩页全部进口铜版纸。157克封面复膜。平印胶订。

每册23元
邮费免取，另收挂号费1元。



《'95典藏本》

继《'94典藏本》后又一经典之作。以次世代机为主干，兼顾其它机种。与《'94典藏本》在内容上有继承关系。《95典藏本》全书共208面，其中黑白内文168面，高级胶版纸印刷。彩色40面，全部采用进口铜版纸。封面为157克进口铜版纸，平印胶装。少量存货，欲购从速。

每册22元
免收邮费，每本另加挂号费1元



《96年上半年合订本》

本书汇集了九六年上半年杂志的所有内容（广告除外），16开本（与杂志原大）。400面（25印张），彩页48面。其厚度，彩页之多为国内已出版电子游戏书刊之最。彩页全部用进口128克铜版纸，内文为高级胶版纸。封面封底均重新制作，封面复膜。平印胶装。

每册27元
邮费免收，另加挂号费1元



《一九九四年合订本》

《九四合订本》汇集94年杂志全年全部内容。由于创刊伊始，流传极少。不少读者引以为憾。黑白内文304面，高级胶版纸。彩页20面，进口128克铜版纸。封面复膜，平印胶订，效果远胜杂志。

每册19.80元
免收邮费，每本另加挂号费1元
警告：不是铁杆闯关族和有收藏癖的读者请勿购买此书。



《秘技宝典》

《秘技宝典》是我国出版的第一部大型游戏实用工具书。全书600余页，上、下册。收录自1983年7月至95年5月底十二年间主要机种的所有游戏和正式公布的所有秘技。共计3793部游戏，5180条秘技！购卡、爆机的好帮手，玩家必备。

每套上下册22元
邮费免取，另加挂号费1元。

以上各书邮购办法：

①到当地邮局汇款至北京宣外西草厂街39号《电子游戏软件》发行部　邮编：100052

②请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。

③款到3日内发货，一个月后未收到货请来电或来信查询。《'96格斗天书》12月底发货

另：《'94典藏本》虽再版四次，仍旧供不应求。本刊最后一本存书已卖完，杂志社亦决定不再再版。对没有买到《'94典藏本》的读者致深深的歉意。

'96 年上半年合订本

本书汇集了九六年上半年杂志的所有内容（广告除外），16 开本（与杂志原大）。400 面（25 印张），彩页 48 面。其厚度，彩页之多为国内已出版电子游戏书刊之最。彩页全部使用 128 克铜版纸，内文为高级胶版纸。封面封底均重新制作，封面复膜。平印胶装。

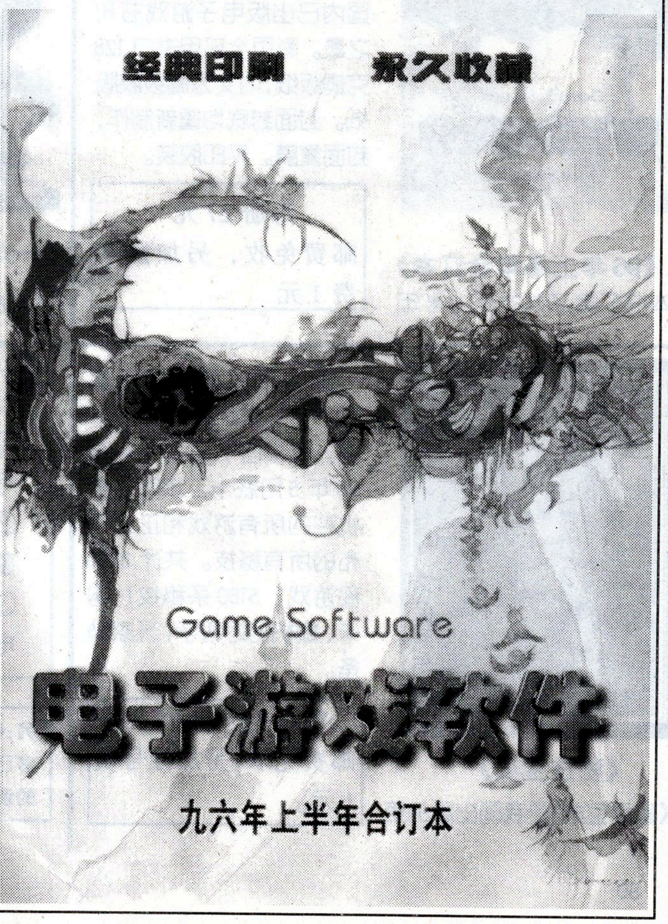
火烫出炉

48 面彩页大饱眼福！

400 面内文如何消化？

超值享受

便宜有好货？



每册 27 元

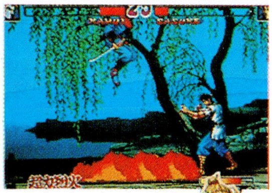
邮费免收，另加挂号费 1 元

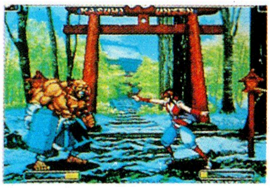
乱舞势力 VOL.1



▲选人画面之中燃起的熊熊烈火是否意味着战斗的激烈呢？

▼哇，这就是“超级忍者”的超力必杀“超力烈火”，好象“饿狼”中特瑞的击地波。





▲在美丽的山门前，云霞的武器飞得无影无踪让坊主云仙傻了眼。

当今数款游戏主机中，相信对于格斗游戏 FANS 们，最令他们血脉沸腾的一定是 SNK 公司的 NEO・GEO 主机，我们今后会不定期推出本栏目，旨在介绍对应 N・G 的精彩节目（不论新旧），恭请各位玩家随我进入这“格斗殿堂”吧！

NINJA MASTER'S——霸王忍法帐

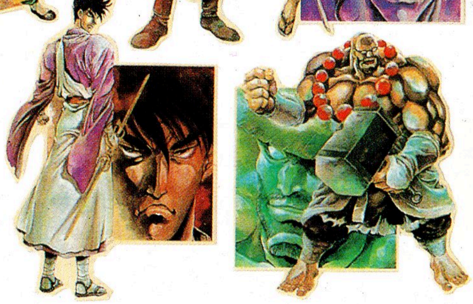
在这款 330M（目前 SNK 游戏最大容量为前不久推出的《饿狼传说 REALBOUT》）的新游戏中十名角色全部是忍者、道士等诡异人物，各自把持特异的独门武器，以异世界“时叛宫”为舞台，为了各自的目的而战斗。

本作是 SNK 公司公开资料即将推出的最新格斗作品（消息截止至 6 月 1 日），基本操作：A 键（轻斩），B 键（重斩），C 键（轻踢），D 键（重踢），下＋AB（挑衅），BC（状态变化：指武器的收放），下＋CD（气绝值回复：指气力值补满）。本作中最大的特点是加入了“超力必杀”和“状态变化”以及“中段攻击”和“倒地攻击”。总之此款游戏是值得期待的，一起乱舞吧！（阿舅，阿舅，阿舅……）



第一期《乱舞势力》到此结束，大家有什么意见请提出。

SHADOW PHOENIX 启



神凰拳





在“神凰拳”的世界中是没有丑的东西的，相信不会有人反对吧！

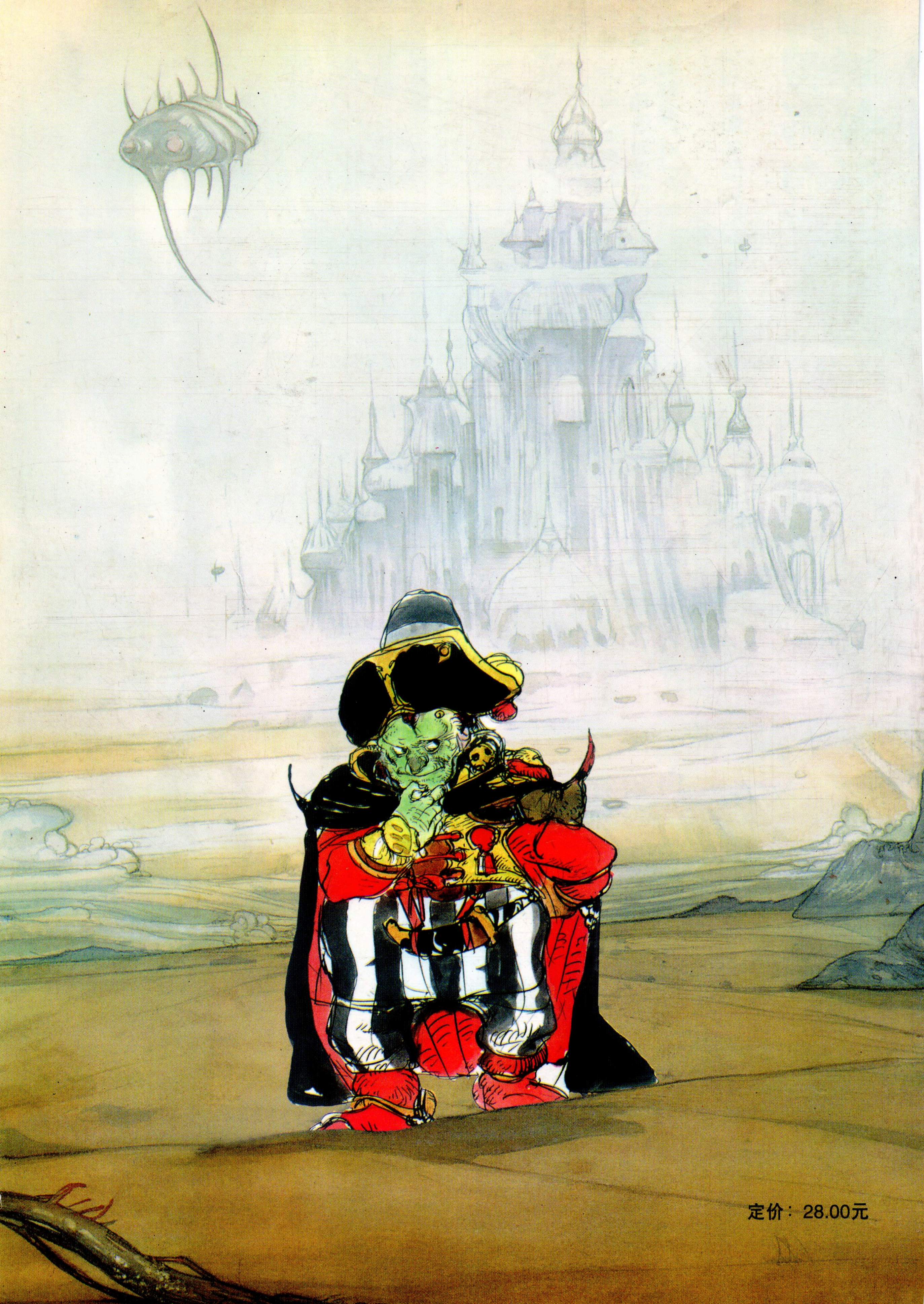
本刊在今年第三期封二业已介绍过此款游戏，但其精彩的 CG 画面着实能再次激起对它的款款“热爱”，我们一向希望能和广大读者一起分享这份激动，让大家再次过一过眼瘾吧！

▶日落的万丈光霞下，破坏神苏山傲傲然地站立着，看画面上的场地很象中国古代的演武场，而苏山傲却好象是超级赛亚人。





◀战斗胜利之后就能一统天界了，快来呀！画面上的四（五）名人物好象都是正义一方的神仙，看，邪不压正！



定价：28.00元